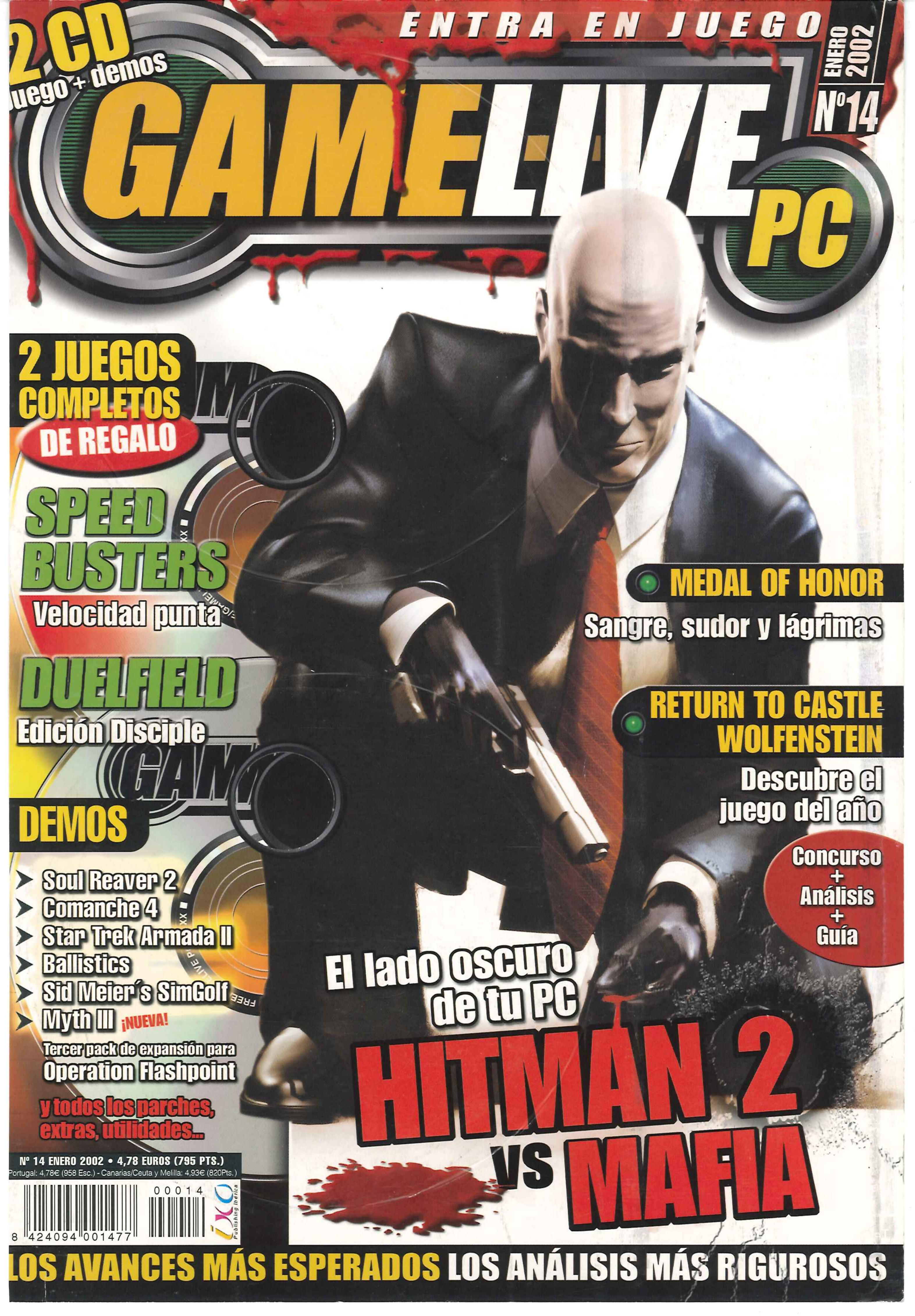


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ENERO 2002
Nº14
GAMELIVE PC
2 JUEGOS COMPLETOS DE REGALO
SPEED BUSTERS
Velocidad punta
DUELFIELD
Edición Disciple
DEMOS
Soul Reaver 2
Comanche 4
Star Trek Armada II
Ballistics
Sid Meier´s SimGolf
Myth III ¡NUEVA!
Tercer pack de expansión para
Operation Flashpoint
y todos los parches, extras, utilidades...
MEDAL OF HONOR
Sangre, sudor y lágrimas
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Descubre el juego del año
Concurso + Análisis + Guía
El lado oscuro de tu PC
HITMAN 2 VS MAFIA
Nº 14 ENERO 2002 • 4,78 EUROS (795 PTS.)
Portugal: 4,78€ (958 Esc.) - Canarias/Ceuta y Melilla: 4,93€ (820Pts.)
00014
8 424094 001477
IXO Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

MANAGER de Fútbol 2001 - 2002



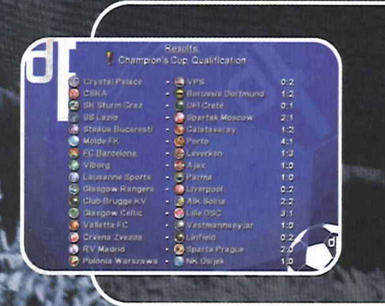
Haz de tu el mejor de



- Más de 400 clubes y alrededor de 11.000 jugadores actualizados de la temporada 2001 - 2002.



- Opción multijugador. Hasta 10 jugadores en el mismo pc o hasta 4 vía LAN o internet.



- Hasta 4 Partidos a la vez en pantalla.



empire INTERACTIVE







Teléfono de Atención al cliente 902.490.346 www.planetadeagostini.es www.empireinteractive.com

El Manager más galardonado de Europa













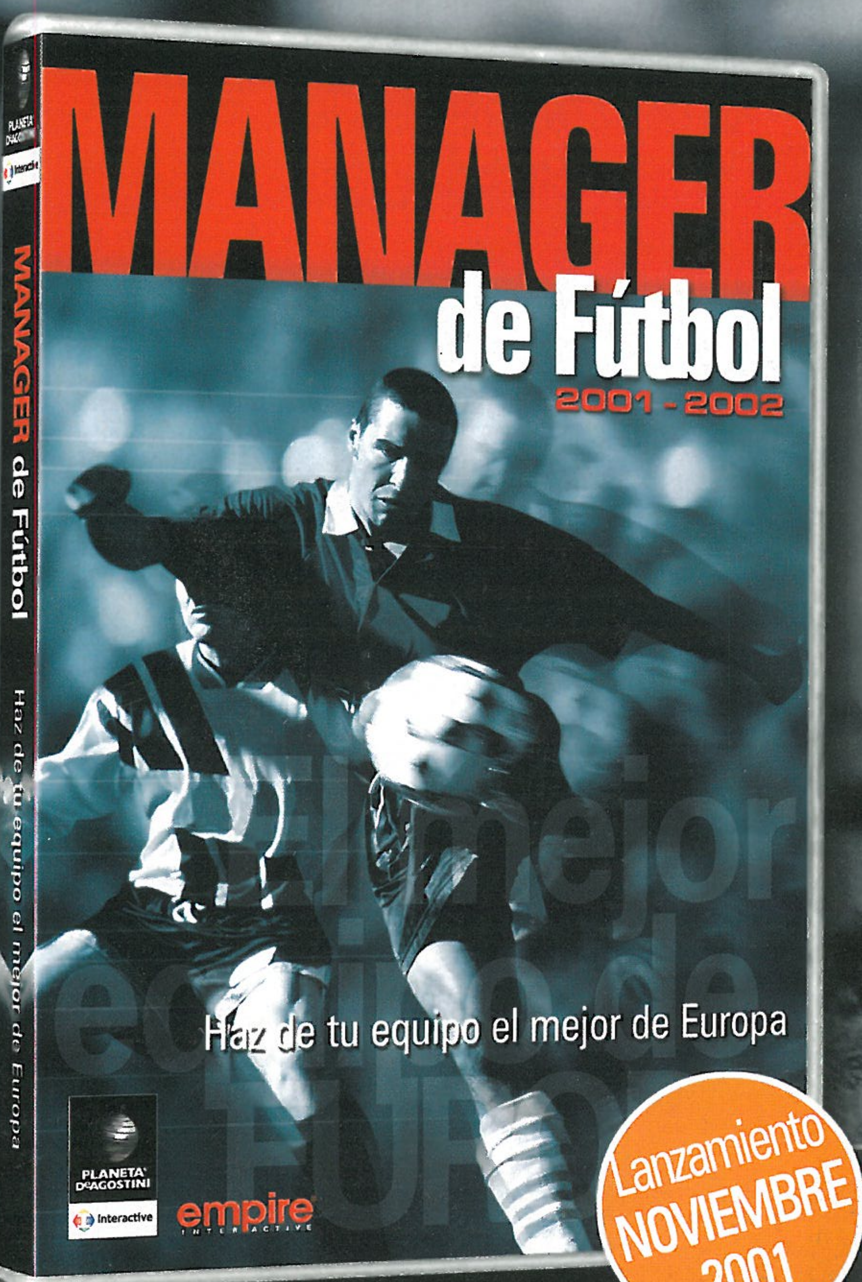



Más de 150.000 unidades vendidas en Europa

2.990 Ptas
IVA Incluido
17,97 €

equipo Europa

- Incluye las principales competiciones europeas.
- Crea tus propias ligas y jugadores.
- Distintas vistas y perspectivas del partido.

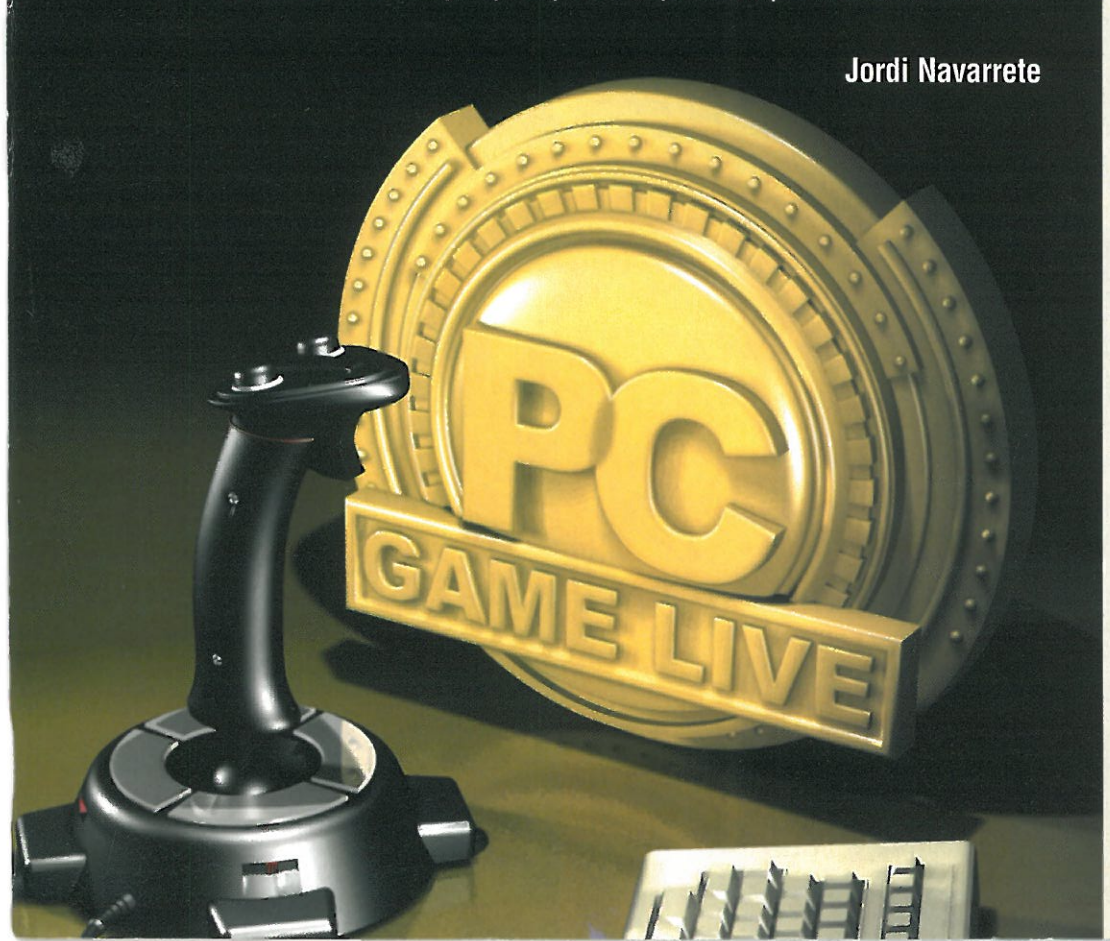


Lanzamiento NOVIEMBRE 2001

LO QUE SE LLEVA

La tiranía de la moda también se nota en el mundo de los videojuegos. Y no porque los principales diseñadores vistan de Gucci o Prada (ésta es una industria joven y bastante informal en la que aún se llevan los tejanos y las camisas de franela), sino más bien porque el grueso de la producción de software se rige por tendencias, ciclos y demás.
Hace alrededor de medio año, el mundo se tiñó de color rol. A la sombra del éxito de BioWare y Blizzard, casi todas las compañías empezaron a apostar por ambientaciones de espada y brujería e intrincados procesos de construcción de personajes. Así, el género minoritario por excelencia pasó por una época de inesperada bonanza.
Luego le llegó el turno a la estrategia. El último otoño nos tocó vivir una espectacular eclosión del género. Las compañías parecían haberse puesto de acuerdo para que en cuestión de días saliesen al mercado títulos mayores como *Battle Realms*, *Empire Earth* o *Civilization III*, argumento suficiente para que todos nos sintiésemos estrategas por un día o unos meses. Pero esa moda también ha pasado: no hay previstos grandes lanzamientos dentro del género hasta bien entrada la primavera.
Este invierno, lo que se lleva son los juegos de acción 3D. Tras *Return to Castle Wolfenstein*, *Medal of Honor* abre la veda, y pronto desembarcarán con armas y bagajes las secuelas de *Hitman* y *Soldier of Fortune* junto a *C&C Renegade*, *Jedi Knight II* y *Mafia*. Puedes llamarlo casualidad, pero lo cierto es que un buen puñado de juegos de acción de alto presupuesto pide turno en nuestros bolsillos y nuestros discos duros. Es decir, que durante unos meses la cosa va a ir de corredores o exteriores urbanos cuajados de enemigos y disparos a quemarropa. Cosas de la moda.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font,
Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra,
M. A. González, A. Jiménez,
G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló, Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,78 Euros (795 pesetas)
Precio para Portugal: 4,78 Euros (958 escudos)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 4,93 Euros (820 pesetas)







CONTENIDOS ENERO 2002

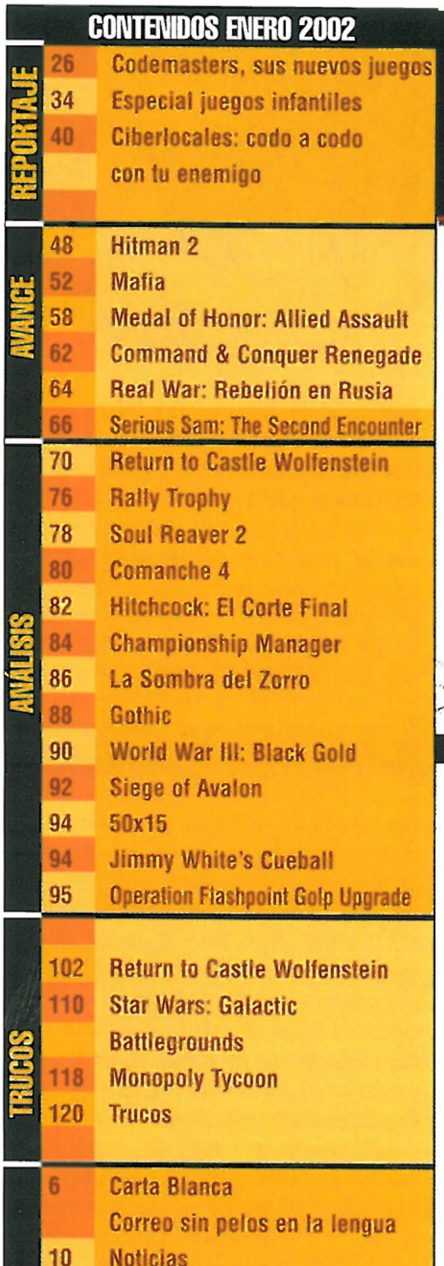
REPORTAJE
26 Codemasters, sus nuevos juegos
34 Especial juegos infantiles
40 Ciberlocales: codo a codo con tu enemigo

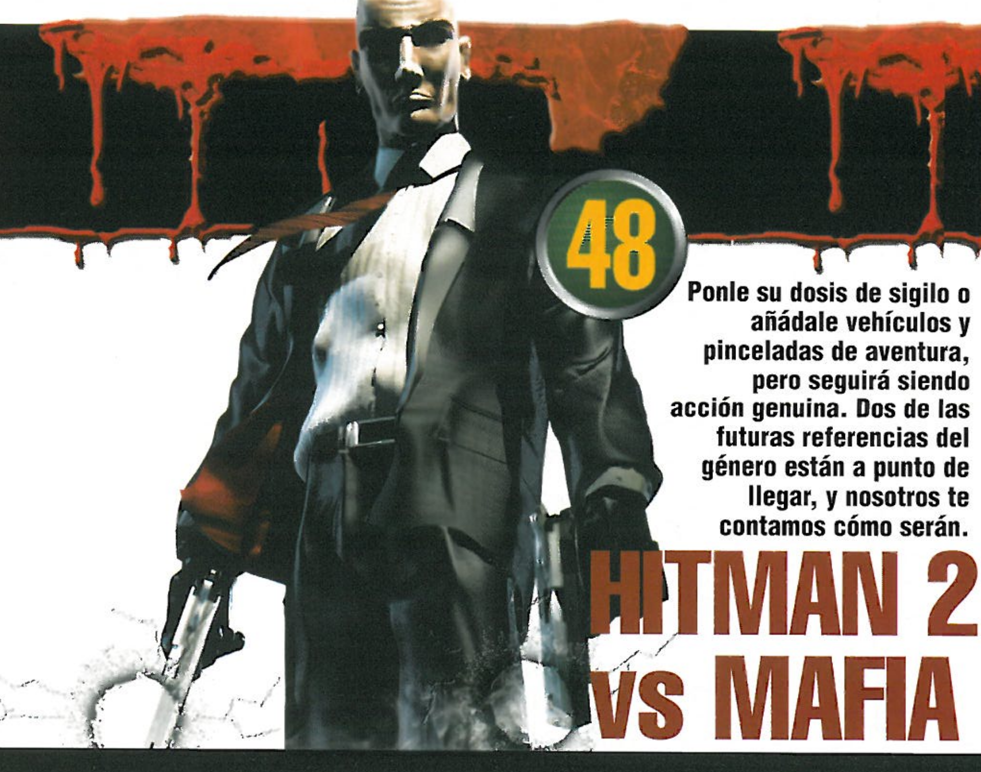
AVANCE
48 Hitman 2
52 Mafia
58 Medal of Honor: Allied Assault
62 Command & Conquer Renegade
64 Real War: Rebelión en Rusia
66 Serious Sam: The Second Encounter

ANÁLISIS
70 Return to Castle Wolfenstein
76 Rally Trophy
78 Soul Reaver 2
80 Comanche 4
82 Hitchcock: El Corte Final
84 Championship Manager
86 La Sombra del Zorro
88 Gothic
90 World War III: Black Gold
92 Siege of Avalon
94 50x15
94 Jimmy White's Cueball
95 Operation Flashpoint Golp Upgrade

TRUCOS
102 Return to Castle Wolfenstein
110 Star Wars: Galactic Battlegrounds
118 Monopoly Tycoon
120 Trucos

Y ADEMÁS
6 Carta Blanca
Correo sin pelos en la lengua
10 Noticias
La actualidad PC en 10 páginas
96 Opinión
100 Oportunidades
Juegos de lujo a precios de risa
122 En la Red
Nuestro paseo por arenas virtuales
124 DuelField
128 Day of Defeat
130 Hardware
Novedades y comparativas
142 CD1 y CD2





48

Ponle su dosis de sigilo o añádale vehículos y pinceladas de aventura, pero seguirá siendo acción genuina. Dos de las futuras referencias del género están a punto de llegar, y nosotros te contamos cómo serán.

HITMAN 2 vs MAFIA

ESPECIAL CODEMASTERS

26

El próximo *Colin McRae*, la secuela de *Project IGI* o la próxima revolución en el campo de los mundos persistentes son algunos de los proyectos en que la compañía británica Codemasters trabaja en estos momentos.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



58

El soldado Sánchez por fin ha podido desembarcar en la playa de Omaha. Bajo la lluvia de metralla y el fuego cruzado se ha sorprendido preguntándose por qué no todos los juegos de acción bélica son así de realistas, intensos y adictivos.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



Análisis, concurso y guía paso a paso del juego que acaba de hacerse un hueco en las futuras antologías. Acción arcade con densidad narrativa, enemigos variados y un ejemplar diseño de niveles. Contén el aliento y penetra en el tenebroso castillo del lobo.

CARTA BLANCA



La carta enviada por Víctor Jara el mes pasado ha levantado ampollas. En ella este lector murciano se despachaba a gusto con las consolas, el anime, el manga y la producción cultural japonesa en general. Han sido varios los que han salido en defensa del imperio (¿o el emporio?) del Sol Naciente.

Fútbol en rojo y rosa



Soy un gran aficionado a *Age of Empires* y me gustaría saber si se está trabajando en una nueva entrega y, si es así, cuándo va a salir. También me gusta mucho *PC Fútbol*, pero tengo unos problemillas técnicos por los cuales os pido ayuda: el juego (*PC Fútbol 2001*), me va bien siempre que esté en los menús (tácticas, fichajes, clasificaciones, etc.), pero cuando intento jugar un partido, el estadio y el público aparecen en rojo y rosa y los jugadores borrosos. Claro, así no hay quien juegue. Tengo una ATI Rage Pro 128 y quería saber dónde hay que ir para configurar las opciones 3D, porque yo no lo encuentro.
Manuel Gil (e-mail)

Actualmente está en desarrollo Age of Mithology, el heredero "espiritual" de AoE, sobre el que encontrarás una noticia en este número. Para solucionar tu problema con PC Fútbol, abre el menú principal del manager y encontrarás, en la parte inferior derecha de la pantalla y junto a la flecha de "Seguir", cinco iconos circulares. El que muestra a un jugador con un balón es el de "Opciones de partido". Selecciónalo y en la nueva pantalla encontrarás en la parte superior izquierda el botón de "Configuración". Ahí están todas las opciones gráficas del juego. Prueba entre las distintas posibilidades o desactivando algunas casillas hasta dar con la configuración ideal.

Ojo clínico

Teniendo entre mis manos el Nº 13 (felicidades por el año que ha quedado atrás), observo que un lector se queja de que nunca le toca nada. Y os doy la razón con lo que le contestáis, cierto es que somos muchos a los que no nos toca nada. Pero da la casualidad (yo que no me suelo dejar coma sin leer), que en la sección de los premiados del juego *Codename: Outbreak* aparece la misma persona que antes se quejaba, pero esta vez como ganadora del sorteo. Quiero pensar que le habéis puesto la carta a propósito para que vea que todos tienen posibilidades y no hay que precipitarse o, si no, atribuir el hecho a la casualidad.
De todos modos, si el motivo de esa coincidencia es haberle puesto la carta a propósito, deberíais haberle contestado en esa misma sección.
No quiero que os mosqueéis conmigo, por favor, pero si os ponéis en el lugar de los lectores como yo, ¿no os parece sospechoso?
Un saludo muy efusivo y ánimos para todos vosotros para que sigáis así de bien.
De un valenciano viviendo en Getxo.
David Ramírez Vilches, Getxo (Bizkaia)

Ramírez, lo que pasó con el lector del que nos hablas no fue más que simple y puñetera casualidad. No llegues a la conclusión de que aquí el que no llora no mama: nuestros concursos tocan a quien tocan, sin más. Pero bueno, tú sigue así de observador. Gracias por tus amables comentarios y pásatelo bien en tu exilio vizcaíno.

Siempre hay alternativas

Os felicito por esta gran revista.
Quiero expresar mis quejas por el monopolio de *CS*. Soy un miembro de SlkmalF (un clan español de *Strike Force*). *Strike Force* es un gran mod, con unos gráficos de lujo. Desearía que hicieseis un reportaje sobre él, ya que creo que la gente no lo conoce. El *Strike Force* tiene un motor gráfico superior al de *Tactical Ops* y *CS*. La version1.65 está a punto de salir. Visitad esta web: www.strikeforcecenter.com.
MorenoV (e-mail)

Pues sí. Aunque nos encanta Counter Strike, coincidimos contigo en que la oferta de acción multijugador es demasiado amplia. No hay ninguna necesidad de que TODOS juguemos SIEMPRE a lo mismo. ¿O sí?

Xenofobia

Las consolas siempre han asegurado diversión directa y conexión mental con el jugador en cotas insospechadas. El ordenador siempre se quedó en el reparto con la complejidad. Me explico: múltiples cuelgues y fallos, juegos injugables bien por calidad o por dificultad (unas veces sólo para dioses y otras para mancos), etc. Las consolas no son un negocio fácil y seguro (numerosas son las que no han llegado a nada), aunque pueden parecerlo por su versatilidad y trato al usuario.
La eterna polémica consolas-ordenador está llena de tópicos y no esperaba que una revista como la vuestra cayera tan fácilmente en estos tópicos absurdos, como, por ejemplo, la falta de creatividad de las consolas. Los juegos de ordenador basan su originalidad en crear subgéneros de otros mayores ya saturados, como los *shoot'em up* tácticos (tipo *Counter Strike*) y los simuladores de ¿vida? (*Los Sims*). Creatividad asombrosa. ¿Han probado *Pikmin*, *Metal Gear* o *Shenmue 2*? He nombrado tres consolas diferentes, pero cuya suma de precios no alcanza la de un ordenador de última generación. Por otra parte ruego al señor Víctor Jara que no haga comentarios

xenófobos sobre el origen de los aparatos de diversión domésticos, entre otras cosas, porque no conozco ningún ordenador *made in Spain*.
Camilo Salas (e-mail)

Japón es una isla grande, o sea, como Gran Canaria, pero mucho más grande y mucho más lejos. No tenemos nada contra los millones de seres humanos que viven en ella. Ni contra sus consolas. Ni contra sus dibujos animados. La carta de Jara nos pareció curiosa, algo ácida y bastante bien escrita, por eso la destacamos, pero ya nos hemos disculpado por escrito con el club de admiradores de Mazinger Z y con el consulado de Japón.

LAS VIRTUDES DEL GUIÓN

Siempre que toca hacer un análisis de un *shooter* valoráis si la historia es buena, compleja, profunda o engancha. Es algo evidente, ya que *Half-Life*, *Deus Ex* u *Operation Flashpoint* (a mi parecer) pusieron el listón muy alto. Pero dejadme que os diga que lo que vosotros llamáis "historia", yo lo calificaría de guión o, si se tratara de un film, de "puesta en escena". La historia de *Half-Life* es tan simple como la de *Doom*, *Quake* o *Unreal*. Es su guión lo que atrapa al jugador como ningún otro juego ha hecho. Cuando juegas a *Half* te sientes parte de mundo en que todo tiene vida (si hasta me daba pena matar marines...). Por primera vez en un juego te sientes agobiado al ver, entre otras cosas, cómo un extraño te vigila constantemente. La primera vez que juegas no te enteras ni de quién eres, ni cuál es tu misión, porque no la hay: la historia de *Half-Life* es la supervivencia de un hombre que ha visto que en un día normal su lugar de trabajo se convierte en su peor pesadilla. Bueno, y el giro de guión final es auténtico y está a la altura de cualquier obra de Hitchcock.
Esa sensación de inmersión, que sólo se ha repetido en *Operation Flashpoint* y *Deus Ex*, es lo que hace que un juego sea algo más que un juego. Por eso *Red Faction* no puede competir con ellos, porque su historia y su guión son pésimos y sus principales méritos son de tipo tecnológico.
Javier Molina. Cáceres

No estamos del todo de acuerdo con alguna de tus afirmaciones. Nadie duda de que Half-Life es el shooter "narrativo" y atmosférico por excelencia, pero Red Faction tampoco está tan mal. La historia es atractiva aunque sí es cierto que su desarrollo (el "guión", según la terminología que tú empleas) es algo pobre, sobre todo porque acaba diluyéndose y apenas afecta al curso de las acciones a realizar durante el juego.

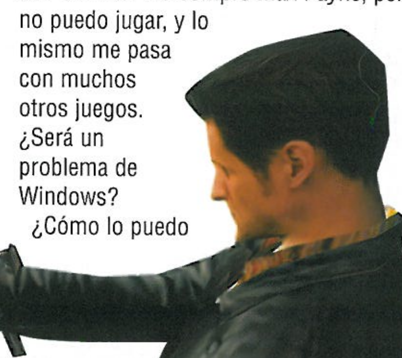
Se armó el Belén

Hace poco más de un mes que me he suscrito a un servicio de Internet por cable. Tengo una amplia experiencia con ordenadores y desde el primer día me puse a navegar como un loco bajándome los últimos controladores para mis tarjetas, escribiendo a mis amigos y otras muchas y variadas cosas. Hasta que... ¡¡¡descubrí los juegos de rol en red!!! Lo reconozco. Aunque ya no soy ningún niño, actuar en un mundo virtual con gente de todo el mundo en tiempo real me pareció una experiencia única. Animado por la crítica que hacíais en vuestra revista decidí comprarme *EverQuest*, y ahí empezó el belén.
Por motivos que no vienen al caso, no poseo ni quiero poseer ninguna tarjeta de crédito, así que la única forma de conseguir jugar es comprar una GAME CARD, que sirve para jugar durante 90 días por 29,99 $ (con los gastos se inflan hasta los 59) y que, según ellos mismos dicen en su sección STORE, se puede comprar sin necesidad de tarjeta de crédito. Decidido a gastarme esos 59,99 $, relleno el interminable formulario hasta que, aproximadamente a la mitad del proceso, me reclama los datos de mi tarjeta de crédito. ¿En qué quedamos? El caso es que teniendo en cuenta que el juego sólo me ha costado 3.000 pesetas, me he dado el gustazo de hacer trocitos el CD y me he prometido no volver a comprar un juego de este tipo y, por supuesto, no hacer caso de críticas de revistas que no abordan estas cuestiones que, como ya he explicado, impiden poderlo jugar.
Seguiré con los juegos *freeware*. Chao.
Antonio Luque (e-mail)

¿Pretendes que incluyamos en las reseñas si los juegos on line son o no aptos para seres humanos que carezcan de tarjeta de crédito? ¿Algo más?

¿Qué me pasa doctor?

Hace un mes más o menos me compré un ordenador, y traía el novedoso Windows XP. También me compré *Max Payne*, pero no puedo jugar, y lo mismo me pasa con muchos otros juegos. ¿Será un problema de Windows? ¿Cómo lo puedo solucionar? Me gustaría que expusierais esta carta porque creo que es un problema que afecta a muchos. También quiero deciros que concedéis mucho espacio a *Counter Strike* y no a otros mods, como *Strike Force*, que yo considero mejor, por lo menos las últimas versiones.
Daniel García Alonso (e-mail)



En la web de Max Payne ya advierten de que puede dar problemas. De todas formas, este tipo de incompatibilidades con Windows XP puede solucionarse en muchos casos ejecutando los juegos bajo emuladores de las versiones anteriores de Windows. Para ello sólo tienes que crear un acceso directo al juego en el escritorio y acceder a sus propiedades. En la pestaña "Compatibilidad" puedes seleccionar ejecutarlos en el modo de compatibilidad

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

SHINJA
CLAN DE LA SERPIENTE

"SÓLO LA FUERZA Y EL BIEN PARA USARLA PUEDEN PROTEGERNOS."
LA REPUTACIÓN DE SHINJA POR SU IMPLACABLE JUSTICIA LE PROTEGE
EN LA BATALLA DEBILITANDO INCLUSO LOS GOLPES DE LOS MÁS PODEROSOS GUERREROS.

ZIMETH
CLAN DEL LOTO

"LOS HECHICEROS DEL CAMINO OSCURO HAN
CONQUISTADO A LA PROPIA MUERTE Y YO, SOY SU MAESTRO"
ZYMETH ES MANIPULADOR Y EMBAUCADOR Y USA LA DECEPCIÓN Y LAS AMENAZAS
PARA ESTABLECER ALIANZAS E INTIMIDAR A SUS OPONENTES.



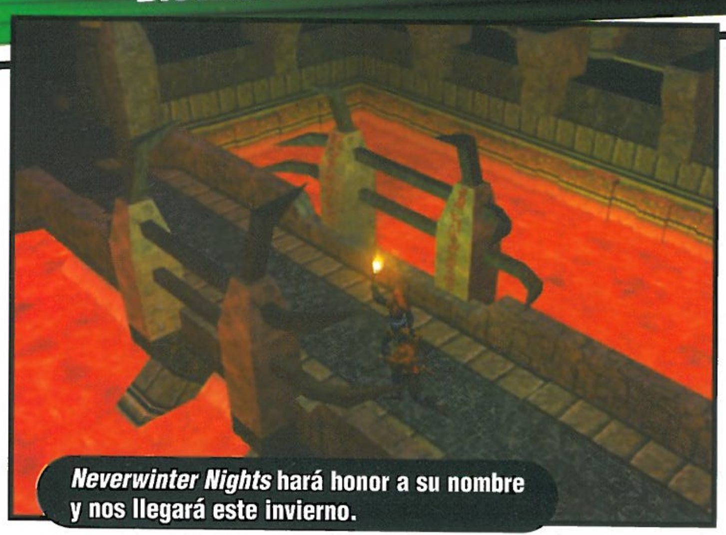






DIVORCIO SONADO

BioWare rompe con Interplay


Neverwinter Nights hará honor a su nombre y nos llegará este invierno.

Hace unos meses el estudio canadiense BioWare se querelló contra su distribuidora Interplay porque había cedido los derechos de distribución de sus títulos a terceras partes, sin su consentimiento y sin recibir royalties por esas operaciones. Tras archivarse el caso, BioWare ha decidido romper el acuerdo que les unía, por lo que Interplay se queda sin el esperado *Neverwinter Nights*.
Teresa Stevenson, coordinadora de comunicación de BioWare, ha asegurado que el desarrollo del juego "sigue su marcha según lo previsto y se publicará este mismo invierno", aunque. Lo cierto es que, tras la ruptura con Interplay, deben encontrar primero un nuevo editor. En cuanto a *Star Wars Knights of the Old Republic*, el primer juego de rol basado en el universo *Star Wars*, Teresa Stevenson ha afirmado que su desarrollo sigue también de acuerdo con los planes de la compañía.

ELEGIDO PARA LA GLORIA

Los marines se entrenan con Operation Flashpoint

Virtual Battlefield Systems 1 (VBS1), una versión especial de *Operation Flashpoint*, formará parte de los programas de entrenamiento del cuerpo de marines del ejército norteamericano. El programa ha sido desarrollado por Coalescent Technologies, una empresa que trabaja para el Departamento de Defensa norteamericano, y Bohemia Interactive, los autores del título original. La diferencia con este último es que los vehículos, armamento y uniformes son actuales (los del juego son de los 80). Según Michael Woodman, director de programación de Coalescent, "hemos comprobado que los simuladores militares en primera persona son herramientas muy útiles para el entrenamiento militar y, en este sentido, *Operation Flashpoint* nos ha parecido el más valioso que hemos visto hasta la fecha". A los marines les ha interesado especialmente *Operation Flashpoint* a causa de sus amplios escenarios exteriores, la presencia de vehículos terrestres, aéreos y marítimos y la posibilidad de crear nuevos escenarios con el editor del juego.



A SUS ÓRDENES MI CAPITÁN

Activision retrasa Bridge Commander hasta abril

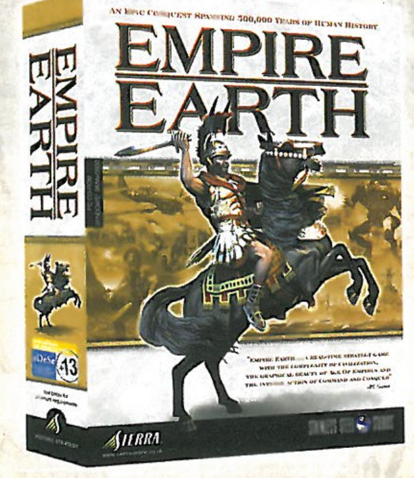
Activision ha filtrado nuevas imágenes de *Star Trek: Bridge Commander*, su próximo simulador espacial basado en el universo *trekkie*. En el juego, que aparecerá en abril, asumirás el papel de un capitán de nave espacial y tendrás que investigar el origen de una misteriosa explosión que ha destruido un centro de investigación. La acción se contempla desde la perspectiva del capitán y, en lugar de controlar la nave, tendrás que dar órdenes a los miembros de la tripulación, quienes deberán ejecutarlas de acuerdo con sus capacidades.


En *Bridge Commander* te dedicarás a dar órdenes y admirar paisajes espaciales de gran belleza.



UNA LEYENDA ÉPICA
A LO LARGO DE 500 000 AÑOS DE HISTORIA

TOTALMENTE EN CASTELLANO



DECIR ÉPICO ES QUEDARSE CORTO.

EMPIRE EARTH ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA HISTÓRICA EN 3D QUE TE PERMITE CREAR, CONSTRUIR Y LIDERAR UNA CIVILIZACIÓN A LO LARGO DE 500 000 AÑOS DE HISTORIA. ELIGE CUALQUIER MOMENTO DE LA HISTORIA, DESDE EL DESCUBRIMIENTO DEL FUEGO HASTA LA TECNOLOGÍA LÁSER. DIRIGE TU CIVILIZACIÓN GUIADO POR UN ÚNICO OBJETIVO: HACER DE LA TIERRA TU PROPIO IMPERIO.







Disponible para PC CD-ROM en Navidad de 2001

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30



¿Qué célebre compañía es la creadora de la saga *Wolfenstein*?

☐ BioWare ☐ Fly Emirates ☐ id Software

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de febrero e indicar "Concurso Return to Castle Wolfenstein" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de febrero y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de marzo.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

RODEADO DE MISTERIO

Team Fortress 2 va para largo

Doug Lombardi, de Valve Software, ha confirmado que *Team Fortress 2* está en pleno desarrollo, aunque no ha revelado nada más sobre el juego: "daremos nuevos datos sobre el proyecto en los próximos meses". La secuela de este título de acción multijugador basado en equipos lleva en desarrollo una eternidad, desde 1998. Mientras que *Team Fortress* utilizaba una versión modificada del motor de *Quake*, Valve se inclinó por el motor de *Half-Life* para la secuela, aunque al final decidió utilizar un motor completamente nuevo. Este cambio y el hecho de que Valve quiere dotar al juego de una ambiciosa tecnología de voz, por la que los jugadores podrán hablar y escucharse en tiempo real, labios de los modelos y palabras sincronizados, parecen ser las causas del largo proceso de desarrollo. Así las cosas, todo indica que el próximo título que se publique con la marca Valve será *Counter Strike: Condition Zero*.



Valve no suelta prenda con respecto a *Team Fortress 2*. ¿Estrategia de marketing o problemas?

FREEDOM RIDGE VUELVE A ESCENA

Altar Interactive desarrollará el juego para Virgin

Altar Interactive continuará el desarrollo de *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, un título de estrategia por turnos del estilo de *X-COM* que fue desarrollado originalmente por Mythos Games y cancelado el año pasado. Altar Interactive, un estudio checo que tiene en su haber *Original War*, ha señalado que valora mucho el trabajo de Mythos Games y que trabajará estrechamente con Julian Gollop, antiguo director de Mythos y diseñador de *X-COM* y de *Freedom Ridge*. Esto contrasta con las declaraciones de Gollop: "No me han pedido oficialmente que trabaje en *Dreamland*. No tengo ni idea sobre qué le sucederá al juego, ni si se parecerá al juego que diseñamos". El lanzamiento del juego está previsto para dentro de un año.



La recuperación de un título dado por muerto es siempre una buena noticia.

JUEGO SIN FIN

Dos mods para Edge of Chaos

Particle Systems, autores del simulador espacial *Independence War 2: Edge of Chaos*, ha publicado dos *mods* gratuitos para el juego: Free Form Mode y Multiplayer Powerup. El primero te permite seguir jugando aun habiendo completado el juego, con la misma carga, naves, sistemas y mercancías que cuando lo acabaste. También te permite saltar manualmente de un sistema solar a otro y acceder a armamento avanzado. Con el segundo *mod* podrás especificar la lista de *power ups* que estarán disponibles en las partidas multijugador. Más información en la web oficial del juego, www.independencewar.com/home.htm.



Ojalá todos los desarrolladores alargaran la vida de sus juegos.

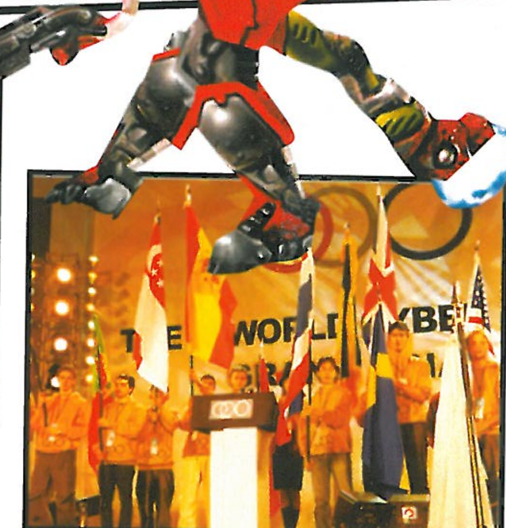


JUGADORES PROFESIONALES

Clausurados los World Cyber Games

Por desgracia, ningún jugador español consiguió medalla en los World Cyber Games, aunque España quedó en cuarto lugar en *FIFA 2001* y en quinto lugar en *Counter Strike*. Corea, China y Alemania se alzaron con los tres primeros puestos del medallero de este campeonato, que se celebró del 5 al 9 de diciembre en Seúl. En esta competición, la más importante del mundo, participaron entre otros SombrA y Akiles, dos de los integrantes del clan "D&M" (Dreams & Magic), el mejor de España en *Quake III: Arena*, y MContry, especialista en *FIFA 2001*. Estos tres jugadores tienen en común que forman parte, junto con el resto de jugadores de *Quake* del clan D&M, del primer equipo profesional de jugadores digitales que patrocina la cadena de cibercafés Over The Game. Ya lo sabes, ahora ya puedes hacer carrera como jugador profesional.

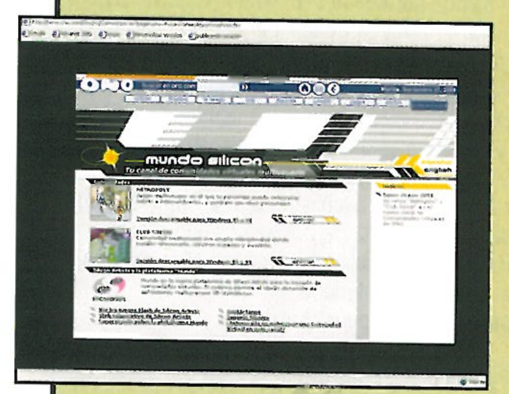




España no se llevó ninguna medalla en los World Cyber Games.

ESPÍRITU COMUNITARIO

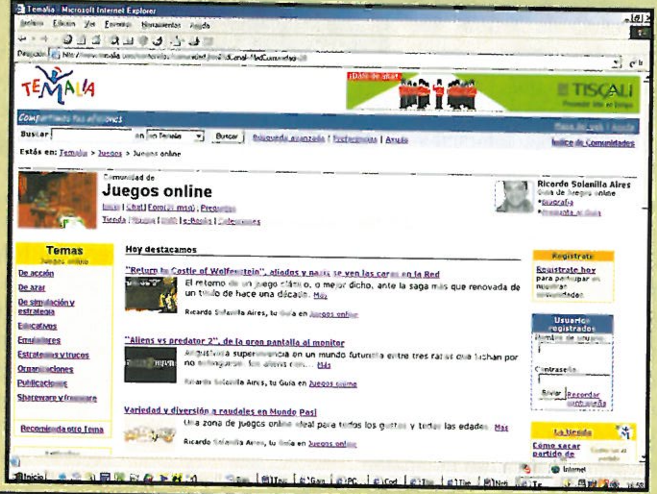
Vida social virtual para jugadores en Temalia y Ono



Cada vez hay más portales en Internet que cuentan con canales de juegos y la posibilidad de crear comunidades temáticas en torno a los juegos. Temalia, el portal temático de Planeta DeAgostini On-Line, ha incorporado un canal de juegos a su red de comunidades temáticas especializadas, que cuenta con comunidades sobre juegos de mesa y cartas, juegos de rol, videojuegos, juegos de niños y juegos *on line*. Cada comunidad funciona como un punto de encuentro e intercambio para los aficionados y cuenta con un guía experto en esa materia.

Por su parte, Ono.com, un portal de contenidos y servicios de banda ancha en español, ha integrado en su nuevo canal de Comunidades "Mundo Silicon", una comunidad virtual para usuarios de banda ancha desarrollada por Silicon Artists.

En "Mundo Silicon" los usuarios pueden relacionarse con otros participantes, jugar, personalizar su entorno e interactuar con objetos dentro de un entorno visual en 3D que cuenta con las herramientas de comunicación más usadas en Internet (chat, mensajería, foros...). "Mundo Silicon" está compuesto por dos comunidades distintas: Netropoly, un juego de rol en el que el usuario recorre un hábitat interactivo en 3D donde interactúa, comercia y combate con otros participantes, y Club Social, un entorno virtual en el que el usuario puede personalizar su apariencia y entorno para conocer gente, encontrarse con sus amigos, chatear e incluso escuchar música y ver vídeos.

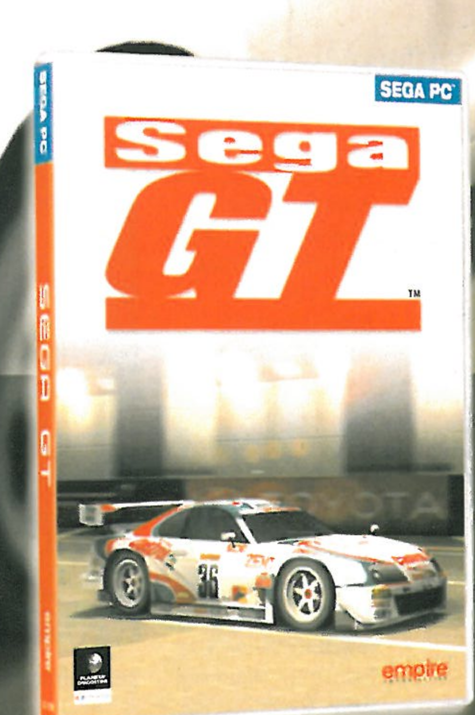




Llega el simulador de carreras estrella de Sega

¡AHORA EN TU PC!





- Conducción en 3D para 1 o 2 jugadores.
- 130 modelos deportivos, desde los clásicos hasta los últimos (Mitsubishi, Mazda,Daihatsu, Mugen, Nissan, Subaru, Toyota, Peugeot, Opel, Alfa Romeo, Fiat).
- Miles de opciones y cientos de estilos.
- 22 carreras en 5 temporadas.



Teléfono de atención al cliente: 902.490.346

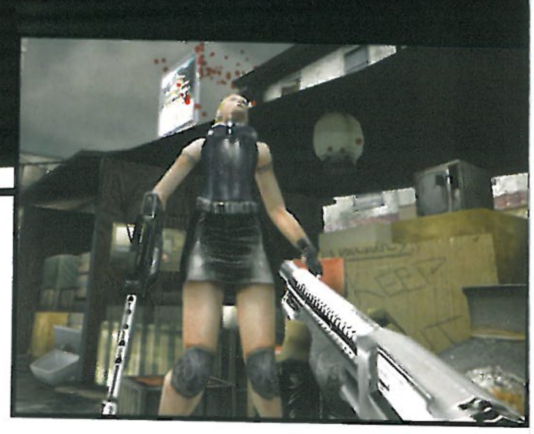
www.planetadeagostini.es www.empireinteractive.com





SI LO SÉ, NO VENGO

Las impresionantes características de Devastation



El año pasado Digitalo Studios anunció el desarrollo de *Devastation*, un *shooter* multijugador por equipos basado en el motor de *Unreal*. El motivo de que no haya vuelto a saberse nada del juego hasta ahora es, según Vic DeLeon, productor ejecutivo del estudio, que han decidido revisar varias veces la jugabilidad y los gráficos.



Mal rollo en el futuro: dos facciones enfrentadas y armadas hasta los dientes. Envejece cuanto antes.

Se trata de un juego ambicioso, con un nuevo sistema de renderizado, *bots* con habilidades y comportamientos realistas y un sistema de animación de los personajes complejo. Además, el juego incluirá herramientas y editores para facilitar la creación de *mods*. En el juego habrá dos facciones de humanos que se dedican a matarse en un futuro ciberpunk muy oscuro y *destroyer*.

El arsenal será uno de los aspectos más atractivos del juego. Además de un amplio surtido de armas actuales, podrás usar armas y explosivos basados en prototipos de las fuerzas armadas y policiales actuales. Digitalo espera completar en unos meses el desarrollo de este prometedor título.



CARRERAS DE DISEÑO

Supercar Street Challenge cruza la meta

Activision ha lanzado *Supercar Street Challenge*, un juego de carreras *arcade* que te permite conducir nueve supercoches en 23 circuitos ficticios ambientados en las calles de Londres, París, Mónaco, Los Ángeles, Munich, Turín y Roma. Los nueve bólidos de lujo, todos ellos con licencia, son el Lotus M220, Callaway C12, Saleen S7, Fioravanti F100, Pagani Zonda C12s, Vision CTEK K/2, Bertone Pixster, Rinspeed E-Go Rocket y el Pontiac Concept GTO. Además, gracias al editor Steve Saleen Styling Studio, podrás diseñar tus propios superbólidos. Se trata de un *arcade* en estado puro.



Los bólidos, luciendo palmito por las calles de Los Ángeles.

ENTRADA EN FASE BETA

Warcraft III podría ver la luz en junio



Warcraft III: Reign of Chaos, la esperada tercera entrega de la famosa serie de estrategia en tiempo real de Blizzard, entra en su recta final. Una recta un tanto larga, pues a pesar de que se espera que este mismo mes alcance la fase beta, Blizzard no cree que el juego esté listo hasta junio o julio. El tercer *Warcraft* pondrá menos énfasis en la gestión de recursos en favor de un mayor número de elementos de rol, entre ellos puntos de experiencia y niveles para los héroes, un mundo que se desarrolla continuamente y batallas tácticas de menores dimensiones.

EL MENSAJERO DEL DUQUE

Cómo serán los bots de Duke Nukem Forever



***Duke Nukem Forever* se hace de rogar.**

George Broussard, jefe de proyecto de *Duke Nukem Forever*, ha venido a arrojar un poco de luz sobre este esperadísimo juego de acción de 3D Realms, del que poco o nada más se sabe desde la pasada E3 y cuyo desarrollo lleva camino de eternizarse. En un mensaje en el foro de la compañía, Broussard confirmó que el juego, basado en el motor de *Unreal Tournament*, soportará *bots*.
De hecho, al empezar una partida multijugador podrás elegir con cuántos te quieres enfrentar y ajustar sus opciones y características. En 3D Realms, según Broussard, consideran que los bots son fundamentales para ofrecer una experiencia multijugador completa,

MÁS VIDAS QUE UN GATO

Might and Magic IX en marzo





El motor Lichtech dotará al juego de un entorno 3D de mayor calidad.

La novena (por no decir enésima) entrega de la saga de rol *Might and Magic* será fiel a la historia original de Jon Van Caneghem y ofrecerá hasta 60 horas de juego. La aventura comienza cuando tu grupo sale en un barco vikingo a saquear por ultramar. El barco naufraga en una isla y tendrás que buscar a los miembros de tu grupo, formado por personajes jugador y no jugador, y escapar de la isla. El juego utilizará el motor Lichtech 3D y un sistema de combate basado en hechizos. Se utilizará una nueva interfaz, más intuitiva, con un nuevo sistema de conversaciones y 23 habilidades adicionales con las que podrás personalizar completamente tus personajes.

LOS AFORTUNADOS DE NOVIEMBRE

Los ganadores del concurso *F1 2001* son:

Ángel Cedeira, Madrid
Jorge Pascual Rodríguez, Alcalá de Henares (Madrid)
Francisco Valverde, Murcia
Javier Vadillo, Valladolid
Isidoro González, Sta. Coloma de Gramenet (Barcelona)
J. Manuel Alcaraz, Huercal de Almería (Almería)
Jaume Colón, Badalona (Barcelona)
Diego Durantes, Madrid
José Viera, Arucas (Las Palmas)
Ángel Domingo Fernández, Santa Ponsa (Baleares)
Miguel Cid, Barcelona
Armando Sotoca, Sama de Langreo (Asturias)
Esteve Massot, Cadaqués (Girona)
Aníbal Rodríguez, Ampuero (Cantabria)
Jesús Ruiz, Riaza (Segovia)
Marta Folguera, Granollers (Barcelona)
Manuel Blanco, Loja (Granada)
Félix Ortiz, Mislata (Valencia)
Esteve Virgili, Barcelona

Los ganadores del concurso *Throne of Darkness* son:

Juego:
M. Teresa Prados, Albacete
Pako Díez, Barakaldo (Vizcaya)
Yoro Gueorguiev, Morata de Tajuña (Madrid)
Meritxell López, Lleida
Jorge Nascimiento, Elche (Alicante)
Ferran Duari, Barcelona
Alberto Martín, Palencia
Fco. Javier Moreno, Sevilla
David Sarabia, Logroño
Antonio Chavernas, Vigo (Pontevedra)

Camiseta:
Eugenia Alejos, Burgos
J. Manuel Gómez, Elgoibar (Guipúzcoa)
Carlos Neto, Posada de Llanera (Asturias)
Steven Jun He, Madrid
Fco. José Santos, Málaga
Paula del Pozo, Madrid
Rafael Contreras, Córdoba
Fco. Javier Vicente, Teruel
M. Isabel Sierra, Viladecans (Barcelona)
Ricardo L. Sánchez, La Coruña
Francisco Alameda, Mataró (Barcelona)
Marcos Recacha, Barcelona
Jonatan Pérez, Bilbao
Andrés Alonso, Estella (Navarra)
Fco. Escarcena, Estepona (Málaga)





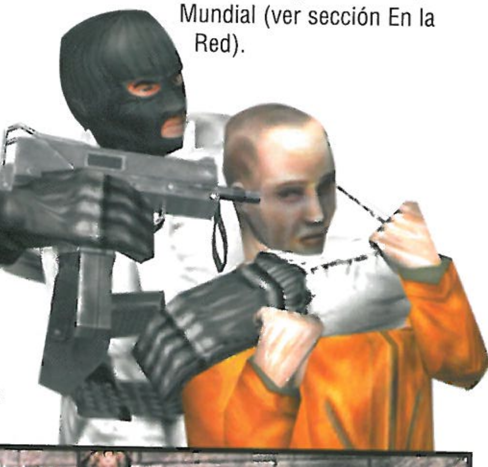
AL RICO MOD

Generations: Arena, Global Warfare y nuevas versiones de Strike Force e Infiltration

No será por falta de *mods* este mes. De entre todas las novedades, destaca *Generations: Arena* (www.planetquake.com/wirehead/generations/index.asp), un *mod* de *Quake III: Arena* con el que WireHead Studios quiere rendir homenaje a los *shooters* de id Software. El *mod* recrea el estilo, la jugabilidad, la física y las armas de clásicos como *Doom*, *Quake* y *Quake 2*. En el *mod* eliges entre cinco clases de personajes, llamadas generaciones, cada una con un estilo de juego propio, y luchas *on line* contra otras generaciones en los modos todos contra todos, *deathmatch* por equipos, torneo y capturar la bandera.
Y ahora agárrate, porque el aluvión de nuevas versiones de *mods* es apabullante. En www.strikeforcecenter.com encontrarás la nueva versión (1.70) de *Strike Force*, el *mod* de *Unreal Tournament*, con siete mapas nuevos, nuevas skins de los terroristas y armas, así como un sinfín de mejoras técnicas y corrección de *bugs*. Otro *mod* de *Unreal Tournament*, *Infiltration*, cuenta con una nueva versión, la 2.87 (www.planetunreal.com /infiltration). Este *mod*, que aspira a crear combates realistas ajustándose al motor de *Unreal*, es un *shooter* en primera persona basado en escuadrones y de corte militar, que te pone en la piel de un soldado contemporáneo. Otros dos *mods*, esta vez de *Quake III: Arena*, tienen versiones nuevas. Se trata de *OSP Tourney DM* (www.orangesmoothie.org), con 15 mapas nuevos y seis modos de juego, y *RailArena* (www.q3.jolt.co.uk/railarena), un *mod* de ritmo trepidante.
Half-Life es el otro juego que más mods genera. *Global Warfare* (www.globalwarfare.org) ha llegado a la versión 1.2, con soporte para el último parche del juego, el 1.1.0.8, que te permite comunicarte por voz con otros jugadores. Esta nueva versión corrige multitud de *bugs*, añade nuevos mapas y animaciones de las armas y mejora los *bots*. El *mod* se basa no en partidas o *frags*, sino en dos largas campañas (invierno y desierto) en las que has de hacerte con los mapas del enemigo y realizar diferentes tipos de misiones por equipos.
Por último, si lo de diseñar mapas es lo tuyo, los chicos de www.dayofdeafeatmod.com te proponen que crees los tuyos para la versión 2.0 de *Day of Defeat*, un estupendo *mod* de *Half-Life* ambientado en la Segunda Guerra Mundial (ver sección En la Red).



Si crees que *Counter Strike* es el único *mod* que merece la pena, estás muy equivocado.





JUEGA CON UNIDADES REALES

UNIDADES AÉREAS

▮ Aviones de ataque terrestre y anticarro, cazas interceptores como el F-16 y cazabombarderos como el F-14 Tomcat o el F-18 Hornet ▮ Helicópteros "cazasubmarinos", de transporte de tropas y de combate como el AH-64 Apache ▮ Unidades especiales como el C-130 Hércules, el caza "invisible" F-117... incluso satélites espía.





UNIDADES TERRESTRES

▮ Infantería ligera y pesada, artillería tierra-tierra y baterías antiaéreas ▮ Unidades de transporte, vehículos de reconocimiento y carros blindados como el M1 Abrams ▮ Unidades de operaciones especiales como los SEAL, tropas paracaidistas, submarinistas, comandos y unidades de sabotaje.





UNIDADES NAVALES

▮ Destructores, fragatas, cruceros armados con misiles BGM-109 Tomahawk y portaaviones desde los que operan unidades aéreas ▮ Submarinos diesel y nucleares armados con torpedos y misiles de crucero ▮ Hovercrafts para transporte de armamento pesado y zodiacs para incursiones anfibias.









Todos los extras en www.fxplanet.com











Real War se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

OTOÑO MITOLÓGICO

Age of Mythology, retrasado hasta septiembre

Microsoft ha anunciado que *Age of Mythology*, el nuevo juego de estrategia en tiempo real de Ensemble Studios, saldrá a la venta en septiembre. El juego, enmarcado en la franquicia *Age of Empires*, estaba previsto inicialmente para esta primavera pero, como siempre en estos casos, Microsoft ha obviado este detalle y se ha limitado a anunciar, sin más, la nueva fecha de publicación. Eso sí, Ensemble ha remodelado para la ocasión la web oficial del juego (www.ensemblestudios.com/aom).

Age of Mythology echará mano de la mitología clásica (griega, noruega y egipcia) para dar forma y contenido a la lucha hegemónica entre nueve civilizaciones. El juego contará con un nuevo motor 3D, aunque integrará los elementos que hicieron tan populares a los otros títulos de la franquicia, como el modelo económico, un sistema de ejércitos y batallas de proporciones épicas, mapas aleatorios, jugabilidad intuitiva y una atención al detalle e inteligencia artificial fuera de toda duda.



El retraso era de esperar. Lo importante es que el juego sea tan bueno como se prevé.

EL OLIMPO EN TODA SU GLORIA

Edición completa de Zeus

Vivendi Universal ha lanzado *Señor del Olimpo: Zeus Gold*, un *pack* que incluye *Señor del Olimpo: Zeus* y su expansión *Señor de la Atlántida: Poseidón*. En total, más de 200 horas de construcción de ciudades e imperios en la Antigua Grecia y la Atlántida. Deberás desarrollar el comercio y combatir a tus enemigos. Cuentas, menos mal, con la inestimable ayuda de los grandes héroes de la mitología griega para vencer a los monstruos que asedian las ciudades.

El juego permite organizar carreras e incluso Juegos Olímpicos para celebrar el apogeo de tus ciudades-estado. La construcción de grandiosos monumentos adaptados a los gustos de los dioses hará que éstos hagan regalos, lo que facilitará el desarrollo de las ciudades. Podrás dirigir tanto la armada de la Atlántida como sus ejércitos compuestos de arqueros, lanceros y cuádrigas. El *pack* está completamente traducido al castellano.

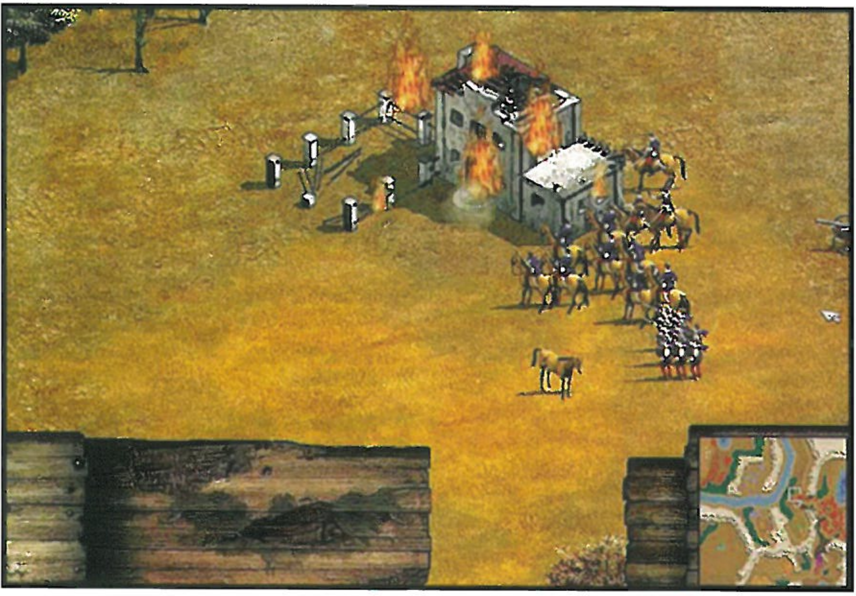
ÉRASE UNA VEZ AMÉRICA

Expansión para América

El Viejo Oeste se resiste a dar por concluido su proceso de civilización. Data Becker prepara el lanzamiento de una expansión para *América*, el juego de estrategia en tiempo real ambientado en la América fronteriza del siglo XIX que publicó el año pasado. Ocho nuevas misiones, un editor de niveles y soporte para partidas multijugador *on line* son las novedades más importantes de la expansión. El motor del juego ha sido mejorado y se han añadido también nuevas unidades, personajes y edificios. Así, podrás ver a un guerrero Tomahawk, un pionero o un saboteador y construir un campo de entrenamiento, un restaurante o un molino. En el juego puedes controlar a uno de estos cuatro grupos: colonos, indios, mexicanos y desperados.



El Salvaje Oeste de *América* sigue lleno de desperados, indios, colonos y mexicanos.



TODO POR EL ESCALAFÓN

Anunciado un nuevo shooter de ciencia ficción

Siglo XXV. Los humanos han colonizado el espacio sin problemas. Sin embargo, en el planeta minero de Iridius la Corporación Minera desata las iras de una antigua raza alienígena, que amenaza con arrasar el planeta y a la mismísima humanidad. Éste es el argumento de *Lost Legion*, un juego de acción en primera persona en el que encarnarás a un sargento del Ejército Planetario y participarás en la Operación Día Glorioso al mando de un escuadrón. Podrás dirigir a tus cinco compañeros de equipo, controlados por la IA, y ascender de rango o luchar *on line* contra otros jugadores y escuadrones para controlar el planeta.



El argumento no es muy original que digamos, pero qué esperas de un *shooter*.

ROL A LA ANTIGUA

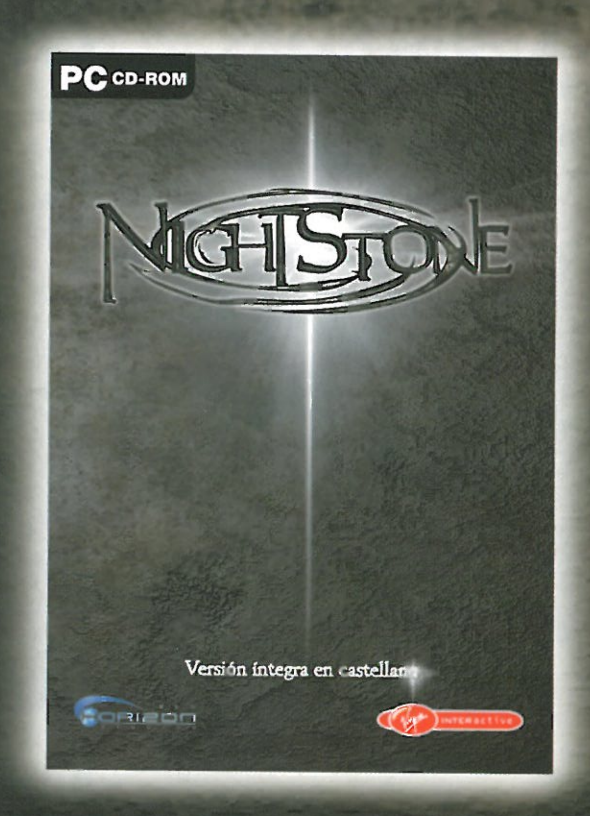
150 horas de rol en Golden Land

El editor ruso Russobit-M ha anunciado que publicará el próximo otoño *Golden Land*, un JDR fantástico cuya acción daría para más de 150 horas de juego. Burut Software se encarga del desarrollo de este título, caracterizado por el uso de perspectiva isométrica, un mundo vastísimo, un sistema de combate basado en turnos y multitud de búsquedas secundarias.

El juego está ambientado en el mundo fantástico de Zlatogor'ja, compuesto por más de 200 escenarios. El territorio está dividido en tres países, cada uno con su cultura dominante. Eres un novicio del Templo de los Héroes Auténticos y su sumo sacerdote te encarga que investigues el cúmulo de desgracias que asolan el mundo. En tu búsqueda, te toparás con más de 400 personajes y dispondrás de armas, escudos y diverso equipamiento. Las posibilidades del juego se extienden más allá de su argumento, puesto que contará con un modo multijugador cooperativo.






PC CD-ROM
NIGHTSTONE
Versión íntegra en castellano


NIGHTSTONE
Comienza una leyenda
- Tres héroes diferentes con los que jugar, por separado o de forma conjunta.
- Hasta 8 jugadores a través de Internet / LAN. - Incluye exclusivo editor de mapas y misiones. - Made in Spain.
PC CD ROM
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
www.virgin.es
NEW HORIZON STUDIOS
(c) 2001 Virgin Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados. Todos los logos son marcas comerciales registradas y pertenecen a sus respectivos dueños.

REVIVAL ARCADE

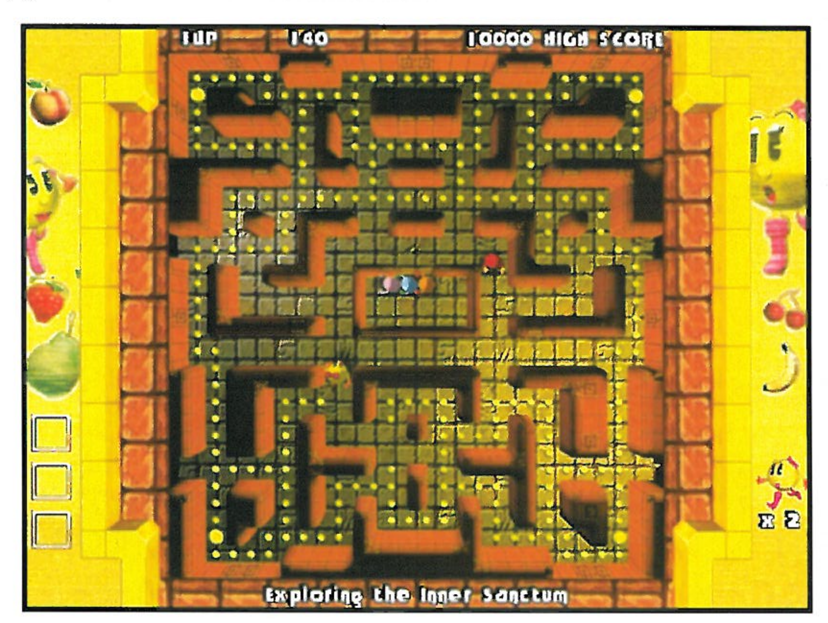
Solaris 104, Ms. Pac-Man y Dig Dug aterrizan en los PC

Las viejas glorias de las recreativas nunca mueren. Akaei publica este invierno *Solaris 104*, un *arcade* de "marcianitos" en *scroll* muy popular en la época dorada de las recreativas. Estamos en el futuro y encarnarás al piloto novato 104, a quien se ha asignado la misión más peligrosa de la guerra que la humanidad mantiene con los alienígenas: destruir el generador del escudo que protege el mundo congelado de los Bothrops.
Los once niveles del juego vendrán acompañados de cientos de enemigos y decorados pre-renderizados.
El mes que viene llegan también de la mano de Infogrames dos títulos basados en dos de los personajes más populares de aquella época, creados por Namco: Ms. Pac-Man y Dig Dug. En *Ms. Pac-Man: Quest for the Golden Maze*, Ms. Pac-Man vuelve a ser perseguida por los fantasmas y deberá utilizar su ingenio para sobrevivir. Tendrás que ayudarle a conseguir la mayor puntuación posible al tiempo que recoges las bonificaciones en forma de fruta que abren el Laberinto Dorado. *Dig Dug Deeper* supone el regreso del héroe Dig Dug a las profundidades del subsuelo. Armado con su fiel perforadora, Dig Dug tendrá que abrirse camino a través de docenas de mundos, recogiendo gemas hasta llegar a la luna. El juego combina la tradicional jugabilidad en 2D con nuevas secciones en 3D.





Los viejos *arcade* serán una antigualla, pero en adicción no hay quien les gane.



A LA CARRERA

ANILLOS PARA DOS

Coincidiendo con el estreno de *El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo*, Universal Interactive ha anunciado que desarrollará los juegos basados en la famosa saga de J.R.R. Tolkien. Universal Interactive los creará a partir de las novelas *El Señor de los Anillos*, *Las dos torres* y *El retorno del Rey*. Por su parte, Electronic Arts tiene los derechos para desarrollar juegos basados en las películas y ha anunciado que el lanzamiento del primero coincidirá con el estreno de *Las dos torres*.

DEMO PARA COLECCIONISTAS

Ubi Soft ha editado una versión limitada para coleccionistas de la demo de *Ghost Recon*. La demo incluye un nivel exclusivo que no aparece en la versión final del juego, consistente en organizar el asalto diurno de un castillo. Podrás instalar el nuevo escenario en el juego como si se tratara de un *mod*. Esta edición puede conseguirse gratis en cualquiera de las 22 salas Confederación.

LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Ubi Soft ha firmado un acuerdo con Sony Pictures por el que ha obtenido los derechos exclusivos para desarrollar y publicar juegos basados en *Los Ángeles de Charlie*. El acuerdo incluye los derechos de la serie de televisión, la película y la primera secuela de esta última.



¿DESAPARECIDO?

Se temía por su suerte, ya que Interplay desmanteló su web oficial y el acuerdo de Rage con Majesco para que esta última publique sus títulos en Estados Unidos no lo incluía, pero al final parece ser que *Incoming Forces* no ha sido cancelado y estará acabado el mes que viene.

EN EL PUNTO DE MIRA



Microsoft parece estar muy interesada en comprar la distribuidora norteamericana Take Two. Con sus acciones por debajo del valor real de la compañía, la distribuidora que tiene en su catálogo títulos como *Max Payne*, *Mafia*, *Duke Nukem Forever*, *Hidden & Dangerous 2* o *Grand Theft Auto III*, es toda un golosina para el gigante de Seattle. El objetivo es dotar de software de calidad a su consola de nueva generación, la Xbox.

120.000 EN UN DÍA

Eso es lo que asegura Sony Online Entertainment. Según la compañía, 120.000 fueron las copias de *The Shadows of Luclin*, la tercera expansión de *EverQuest*, que se vendieron el pasado 4 de diciembre en las tiendas norteamericanas. Lo creas o no, lo cierto es que *EverQuest* cuenta con más de 400.000 usuarios activos y ha llegado a tener hasta 98.000 personas jugando simultáneamente.

EN AUXILIO DE TRIBES 2

Sierra ha anunciado que contratará a un equipo de desarrolladores externo para que mejore la jugabilidad y los numerosos errores técnicos que lastran a *Tribes 2*. Sierra pretende seguir apoyando a los usuarios de este juego de acción multijugador, que quedó en manos de un equipo interno tras el cierre de Dynamix.

DE COMPRAS POR EL MALL



Proein publica el mes que viene *Mall Tycoon*, un simulador de construcción de centros comerciales. Además de diseñar, construir y gestionar tu propio *mall* a partir de más de 250 tiendas, deberás contratar personal, construir cines y otras atracciones y organizar las actividades lúdicas típicas de los *mall* americanos.

GOLFISTAS DE PRO

Nueva entrega de Tiger Woods PGA Tour

Electronic Arts publica el próximo mes en Estados Unidos una nueva entrega de la popular serie de juegos de golf *Tiger Woods*. *Tiger Woods PGA Tour 2002* presenta un nuevo motor gráfico y nuevos campos de golf. Será posible competir con la flor y nata de los profesionales del PGA Tour, entre ellos cómo no Tiger Woods, Justin Leonard o Brad Faxon, además de varios jugadores amateur. Se incluyen nuevos modos de juego, como TIGER, donde hay que formar el nombre del jugador haciendo hoyos; una competición de habilidades; el mejor disparo; partidas por equipos, y el modo de temporada PGA Tour.



Sí, bueno, pero ¿dónde está Sergio García, "El Niño"?

SOLDADITOS DE MENTIRA

3DO Europa publica en marzo Army Men: RTS



Si el juego te parece de mentirijillas es porque lo es. Son soldaditos de plástico.

Seguro que de pequeño jugabas con aquellos soldaditos marrones y verdes de plástico. Ahora podrás revivir tus hazañas bélicas de general en ciernes con *Army Men: RTS*, un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por Pandemic Studios, autores de *Dark Reign 2* y *Battlezone II*. El juego te obligará a pensar en cómo construir y dirigir tus tropas, vehículos y edificios en medio de una guerra sin cuartel. Tendrás que recolectar recursos y construir bases en tu lucha contra los Tans, los soldados marrones. Podrás seguir las batallas desde tres perspectivas: a vista de pájaro, un poco elevada o sumido en la acción.



¿Cómo será *Colin McRae Rally 3*? ¿Qué novedades aportará *IGI 2*? ¿Sacudirá *Dragon Empires* los cada vez más sólidos cimientos del rol *on line*? ¿Qué dará de sí la colaboración entre Codemasters y The Bitmap Brothers en *WWII: D-Day To Berlin*? Cuando son tantas las preguntas que te haces, no queda más remedio que acudir adonde están las respuestas. Y esta vez estaban en Londres, en la presentación de lo nuevo de Codemasters, una compañía cargada de proyectos para este 2002 que ahora mismo empieza.

Por Redacción

SUS APUESTAS PARA ESTE AÑO

Codemasters 2002

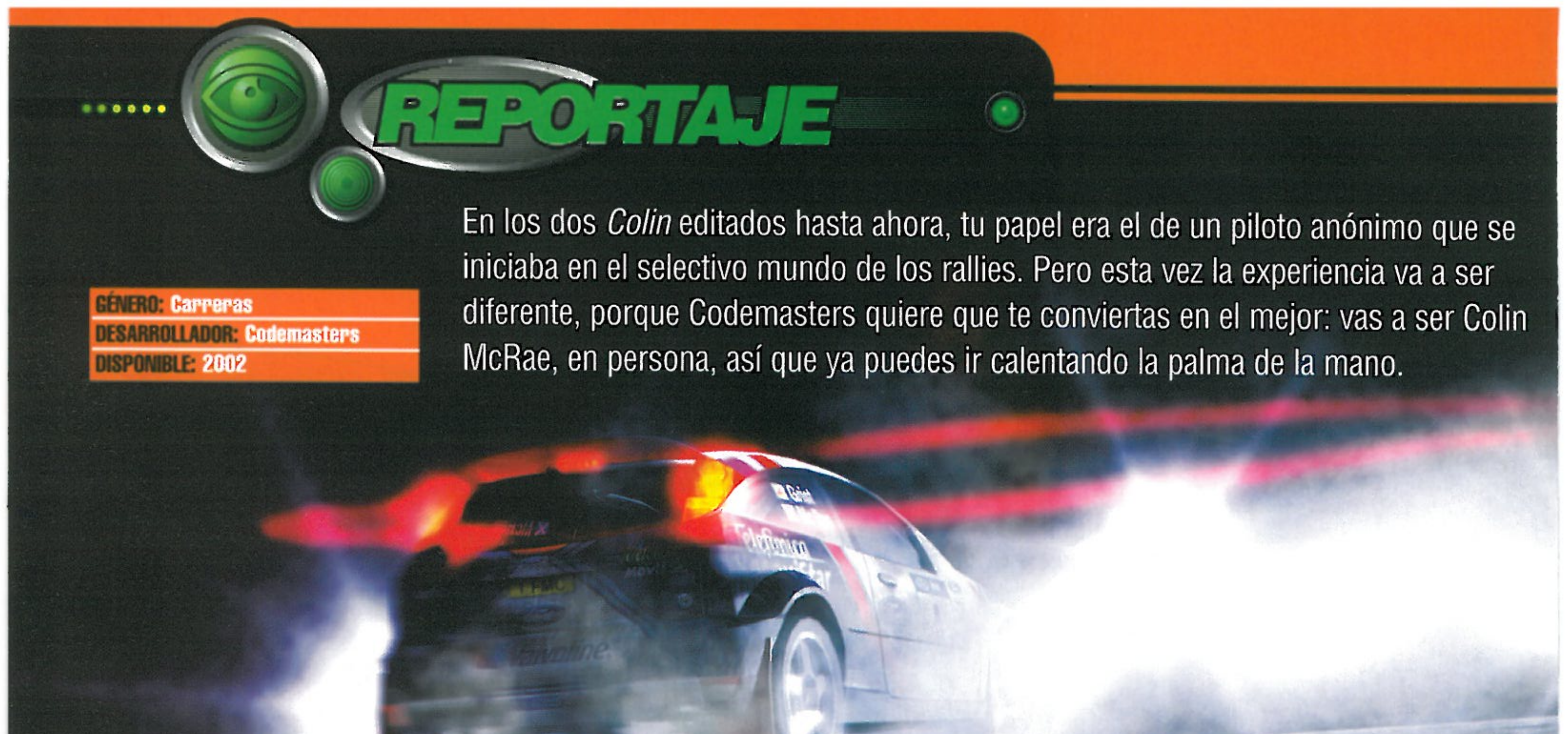
Codemasters es uno de los buques insignia de la producción de software europea. Desde su sede en Southam, en el condado inglés de Warwickshire, esta compañía que ahora reúne más de 400 empleados ha desarrollado títulos del nivel de la serie *Colin McRae Rally* y distribuido a nivel mundial otros como *Operation Flashpoint* o *Blade*.

Dos hermanos con amplia experiencia en la programación en 8 bits, Richard y David Darling, fundaron Codemasters en 1986. Desde entonces, los productos distribuidos han acumulado un total de más de 1.000 semanas en el número 1 de las listas de ventas del Reino Unido. En los últimos años, la empresa ha abierto sucursales en varios países europeos, España entre ellos, y ha introducido sus productos en el mercado norteamericano.

Pero una compañía productora de software no puede vivir del pasado. Y Codemasters no lo hace: sus alforjas están cargadas de nuevos proyectos, la mayoría de los cuales verán la luz antes de que acabe el año 2002. Entre sus nuevas apuestas (exhibidas en el marco de la reunión anual que han bautizado como Codefest), destaca el equilibrio entre nuevas entregas de productos que ya se han forjado un nombre, como *Colin*, *TOCA* o *IGI*, y nuevas apuestas, como *Prisoner of War* o *Dragon Empires*. En cuanto a géneros, casi todos están representados, desde la acción y la estrategia a las carreras y las aventuras, con parada y fonda en el primer universo persistente y con vocación de prosperar desarrollado por esta compañía.

Nuestra visita relámpago al corazón de Inglaterra nos ha permitido hablar con los responsables de estos proyectos. *IGI 2* y *Prisoner of War* ya están bastante avanzados, pero el resto pasan por una fase bastante inicial de desarrollo. Unos y otros han sido repasados todo lo exhaustivamente que permitían las circunstancias. ¿Objetivo? Explicarte al detalle qué es lo que esta compañía especializada en la producción de buen software tiene entre manos.





GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
DISPONIBLE: 2002

En los dos *Colin* editados hasta ahora, tu papel era el de un piloto anónimo que se iniciaba en el selectivo mundo de los rallies. Pero esta vez la experiencia va a ser diferente, porque Codemasters quiere que te conviertas en el mejor: vas a ser Colin McRae, en persona, así que ya puedes ir calentando la palma de la mano.

COLIN MCRAE RALLY 3.0

Al proyecto aún le queda un buen trecho por recorrer. De hecho todavía no se ha podido ver nada en movimiento, pero ya son 40 los profesionales de Codemasters que trabajan en el nuevo *Colin McRae*. Guy Wilday, responsable de la serie desde sus orígenes, se encarga de dirigir el equipo junto con el productor asociado Rick Nath. Wilday explica que el nuevo *Colin* "facilitará la inmersión del jugador, ya que estamos trabajando en los detalles que rodean la carrera y pueden aportar algo más de atmósfera". El objetivo es que "el jugador se sienta de verdad el mejor piloto de rallies del mundo".

El motor gráfico es completamente nuevo y permitirá una representación realista de piloto y copiloto, algo que hasta ahora se echaba de menos. Según explica Wilday, "cuando el coche acelere o frene podrás ver cómo los pilotos se mueven de forma realista a través del retrovisor o de forma directa en las repeticiones y secuencias iniciales de la carrera". El copiloto de McRae, Nicky Grist, está asesorando al equipo de desarrollo para que la interacción ente piloto y copiloto durante la carrera sea más realista. "Estamos explorando varias posibilidades, pero es posible que se oigan sus voces durante la carrera", explica Wilday.



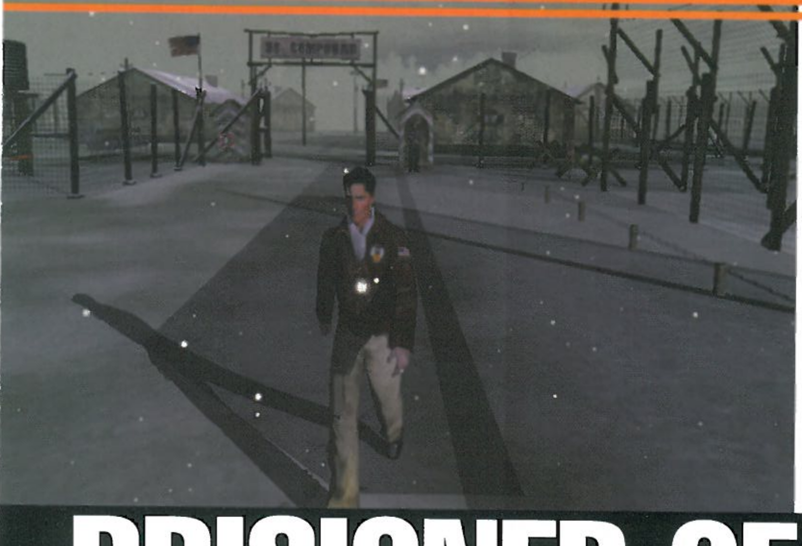
Las únicas imágenes disponibles corresponden a la versión Xbox.

Vuelve el hombre

En lo que a jugabilidad se refiere, el principal cambio es que el jugador será ahora Colin McRae, el escocés volador, y formará parte del equipo Ford. "Puede sonar obvio", comenta Wilday, "pero eso supondrá a la larga una serie de cambios y de nuevas posibilidades que iremos desvelando en los próximos meses". El jefe del proyecto destaca también que "se está trabajando en una nueva física para los vehículos, mucho más realista, ya que se representarán los movimientos independientes de suspensiones y frenos de forma más realista".

Estos cambios van a reforzar la sensación de verosimilitud. "Colin McRae estuvo probando el juego la semana pasada", añade Wilday, "y se llevó una impresión muy favorable de los nuevos cambios". Eso sí, el juego conservará "el equilibrio entre simulación y *arcade* y entre accesibilidad y atractivo a largo plazo.

En cuanto a nuevos modos y trazados, Wilday sólo puede confirmar que "habrá escenarios cubiertos de nieve, aunque aún es pronto para confirmar dónde estarán situados, y los modos nuevos se basarán en la idea motriz de esta tercera parte: que tú eres McRae y vivirás los acontecimientos desde la perspectiva del mejor piloto profesional del mundo". Es pronto para saber también si el juego incluirá licencias oficiales completas del mundial de rallies, aunque Wilday destaca que "ya se han licenciado varios modelos de vehículos y se están reproduciendo automóviles clásicos y algunos diseños extras, así que al juego no le faltarán coches atractivos". En cuanto a opciones multijugador, todo lo que obtuvimos de Wilday es un escueto "lo estamos estudiando, os mantendremos informados".

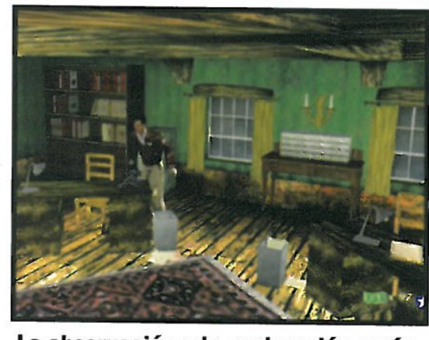




PRISIONER OF WAR

GÉNERO: Aventuras/Acción
DESARROLLADOR: Wide Games
DISPONIBLE: Primavera

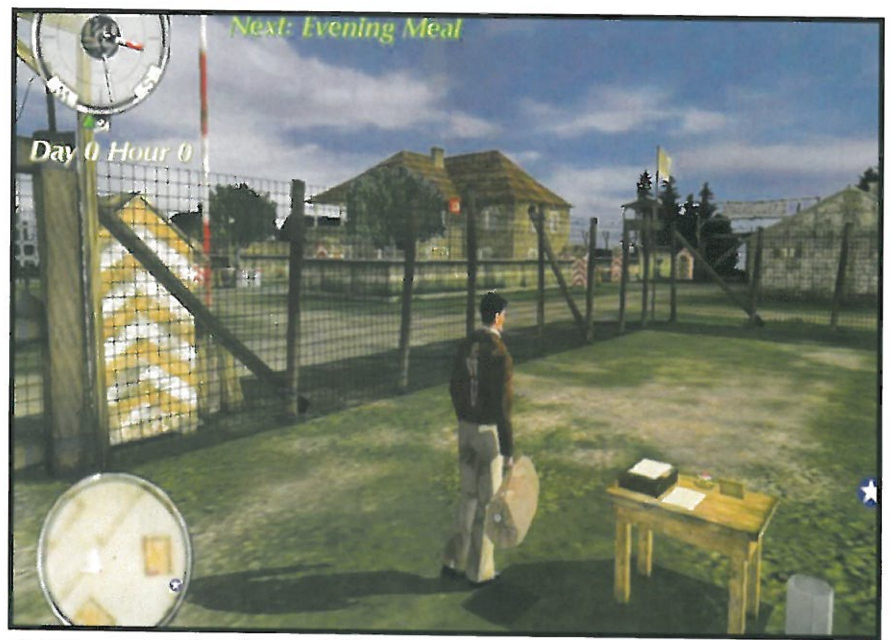
Aunque **la gran evasión acabó como el rosario de la aurora**, con tiros a mansalva y muy pocos supervivientes, **Wide Games se ha propuesto demostrarnos que es posible escaparse de las prisiones de la Luftwaffe**. Claro que te hará falta mucha astucia, capacidad de observación y sangre fría.



La observación y la exploración serán claves para conseguir tus objetivos.

Pronto tendrás la oportunidad de visitar virtualmente las instalaciones de Stalag Luft III, el campo de concentración en que la Luftwaffe internaba a los pilotos y paracaidistas aliados. Este infierno en la tierra estaba situado a menos de 200 kilómetros al sudeste de Berlín, en lo que hoy es territorio polaco. Cada vez que un aviador era internado en este campo escuchaba de sus carceleros la lapidaria frase "La guerra acabó para ti". Pero no era cierto. Una guerra diferente estaba a punto de empezar, la de la difícil supervivencia en condiciones a veces infrahumanas y la de los intentos de fuga. De todas formas, no será éste el único escenario que visitarás. Según Jonathan Smith, productor ejecutivo del juego, se incluirán "cinco misiones, dos de ellas ambientadas en Colditz". El campo de concentración "irá evolucionando y se dejará notar el paso del tiempo", indica Smith.

El juego te pondrá en la piel del piloto norteamericano Lewis Stone, un piloto con la misión de tomar fotos aéreas de campos de prisioneros donde se sospecha que científicos alemanes trabajan en un nuevo cohete. Su avión es abatido y acaba prisionero. En el juego, que alternará acción directa con observación, exploración y sigilo, deberás guiar a Lewis en su día a día en el campo, familiarizarte con las rutinas de tus carceleros y, poco a poco, urdir un plan de fuga con posibilidades de éxito. No creas que se trata de enfrentarte con tus guardianes. Nunca entrarás en combate con ellos. El juego tiene un diseño flexible que permite que puedas jugarlo con planteamientos diferentes, aunque en definitiva "se tratará de observar para ver cómo puedes burlar la vigilancia de los guardias y qué puedes hacer". En ese sentido, Lewis destaca la IA de los vigilantes, "que tendrán diferentes grados de interés en ti en función de lo extraña que les parezca tu conducta".



El mini mapa te indicará la proximidad de amigos y enemigos, y si éstos te pueden ver.

Lewis contra todos

Prisoner of War se basará en una campaña individual cuyo objetivo último es, por supuesto, fugarse. Las misiones parciales incluirán una serie de sub-objetivos que van desde avanzar de un área a otra del campo a robar documentos secretos o echarle un cable a otros prisioneros. Para que te quede claro desde el principio cómo se las gastan tus enemigos, en la escena inicial presenciarás el fusilamiento de tu copiloto, atrapado como tú el día en que tu avión fue derribado. Poco a poco te irás familiarizando con un variado sistema de juego que incluye hacerte con disfraces y salvoconductos, sobornar a carceleros o ganarte la ayuda del resto de internos.

IGI 2: COVERT STRIKE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Innerloop Studios
DISPONIBLE: Mayo

La caída de un simple telón, por muy de acero que fuese, **no podía dejar en fuera de juego a un agente tan cualificado como David Jones**. Inerloop ha vuelto a pedirle que dé un paso al frente y **pronto estará de vuelta en nuestros compatibles**.

El desarrollador noruego Innerloop Studios anda a la greña con la que será la segunda entrega de *Project IGI*, quizás el proyecto que está en fase más avanzada de los que vimos. Al parecer, esta secuela renunciará al *Project* del título original y apostará por un escueto *IGI*, tal vez para desmarcarse algo de su precedente, ya que el juego incluye mejoras sustanciales. Los esfuerzos se han centrado en reprogramar casi desde cero la IA de la primera entrega, añadir un arsenal más potente, sacarle más partido al motor gráfico para crear escenarios más espectaculares, incorpora la posibilidad de guardar partida y, finalmente, añadir opciones multijugador. Pero vayamos por partes.

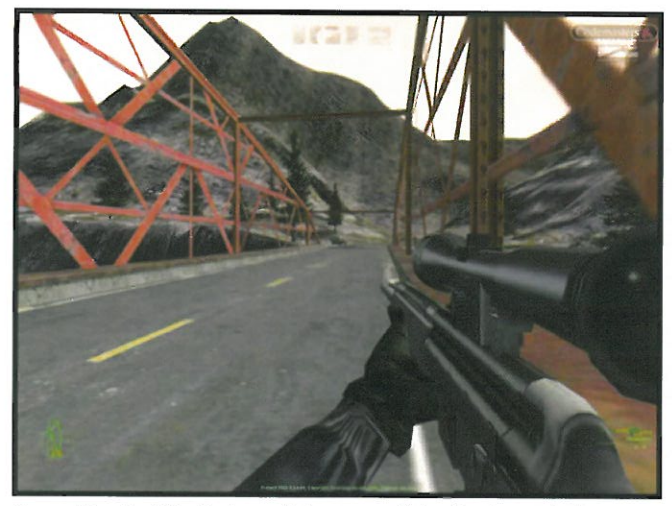
Jones, David Jones

Pese a la voluntad de desmarcarse del original, *IGI 2* va a conservar varias de las características del juego original. De hecho, la historia va a ser retomada justo donde la dejaba éste. Una vez liquidada la Guerra Fría, las repúblicas integrantes de la antigua URSS se disponen a iniciar procesos de reconstrucción nacional. Como la guerra nuclear ya no forma parte de la agenda política, los gobiernos optan por destinar parte del presupuesto armamentístico a la investigación y a crear tejido industrial, así que los espías de la nueva era, como tu personaje, son especialistas en el espionaje industrial.

La historia te llevará a Rusia y Libia con parada final en China. Recorrerás instalaciones militares, puertos y lugares secretos de los servicios de espionaje. El modo para

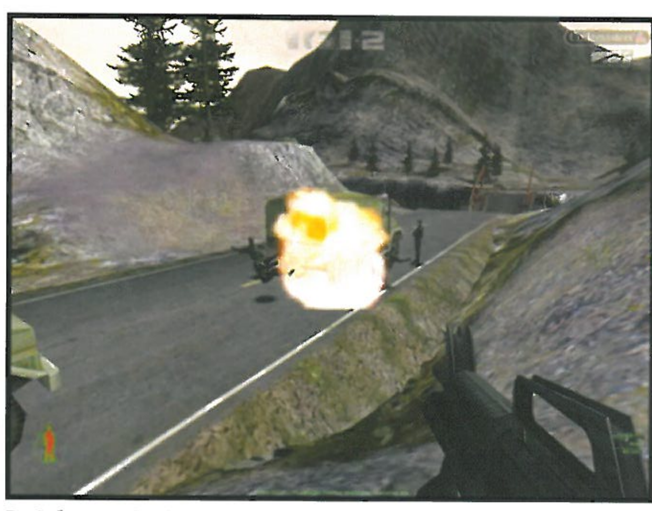


El sigilo seguirá teniendo su peso en esta segunda entrega.





La ambientación de las misiones será bastante variada.



Podrás guardar la partida, aunque en momentos determinados.

un jugador, en el que la historia tendrá mucho peso, va a dividirse en tres campañas independientes. Las animaciones de enlace servirán para darle coherencia al conjunto y desarrollar tramas paralelas.

Está previsto que la versión final incluya un total de 19 misiones, de las que vimos dos, con múltiples objetivos que permitirán al agente Jones probar su puntería, recurrir al sigilo o explorar su nueva habilidad: la de nadar. Así que deberás asaltar edificios, robar utensilios, protagonizar fugas y, en definitiva, sobrevivir. Esto último no será fácil, ya que uno de los atractivos de la nueva entrega será la compleja IA que los desarrolladores están implementando, el aspecto en el que más flojeaba el primer IGI. Los enemigos reaccionarán según la situación y serán capaces de coordinar sus acciones. David Solari, el encargado de enseñarnos el juego, nos comentó que "tenderán a cubrirse".

Los esfuerzos se han centrado en reprogramar la IA y sacarle más partido al motor gráfico

El arsenal del que vas a disponer será más amplio que en la primera entrega. Encontrarás armas de último cuño y con una cuidadísima reproducción. Tanto, que casi tendrás la sensación de que es mejor no tocarlas para no acabar malherido. Pero, claro, si no lo haces acabarás muerto. Encontrarás armas blancas, pistolas automáticas, rifles de asalto, lanzamisiles e incluso artilugios de última generación, como GPS o gafas de visión nocturna para realizar tareas de vigilancia.

Cualquier información te será de terrible utilidad, y para eso estará Anya, ese contacto femenino que todo espía necesita para tener la agenda actualizada y con información de última hora. Otra novedad tienen que ver con la posibilidad de guardar partida. Aunque todavía no está muy claro cómo se hará, parece que se te ofrecerá esa opción cada vez que superes una fase complicada. De ti dependerá hacerlo o no en función de la vida que tengas en ese momento, ya que sólo se conservará una partida guardada en cada misión.



Los gráficos mejorarán, algo que se nota en las texturas de esta sala.

Espías en la Red

Bien sabido es que el futuro de las bacanales de violencia está en Internet y en las redes locales, en la posibilidad de que varios seres humanos compitan gatillo en ristre, así que Innerloop Studios está trabajando en un despliegue de opciones multijugador, algo que se echaba mucho de menos en el *Project IGI* original.

Parece que una de las opciones que van a implementarse es una completa partida por equipos. En ella será necesario recurrir a tácticas de sigilo sofisticadas si no quieres que las vísceras de tu muchacho pasen a decorar la pared en tiempo récord. Una de las precauciones básicas a adoptar consistirá en zafarse de los omnipresentes sistemas de control electrónico, ya sean cámaras de seguridad o sistemas de alarma que delatarán tu presencia o la de tu compañeros. Si esto ocurre, será mejor que tengas las armas preparadas.

Van a incluirse tanto escenarios exteriores como interiores. Encontrarás todo tipo de edificios y también zonas urbanas y rurales. Inmensos escenarios llenos de ciudades, carreteras, instalaciones militares, zonas montañosas e incluso playas para que te pegues un chapuzón. Las modificaciones que se han realizado sobre el motor gráfico original permitirán dotar a los escenarios de nuevas texturas y efectos mucho más espectaculares, en especial los de las remodeladas y cada vez más verosímiles armas.

Es evidente que los desarrolladores están dispuestos a llevar a cabo una profunda remodelación del juego para mejorar su jugabilidad, incluir opciones multijugador y reforzar la adictividad general del producto. Si te gustó el equilibrio de la primera entrega y te consideras un jugador frío, calculador y bastante metódico, *IGI 2* promete ser una de las más satisfactorias experiencias en las que jamás te hayas inmiscuido.



PRO RACE DRIVER

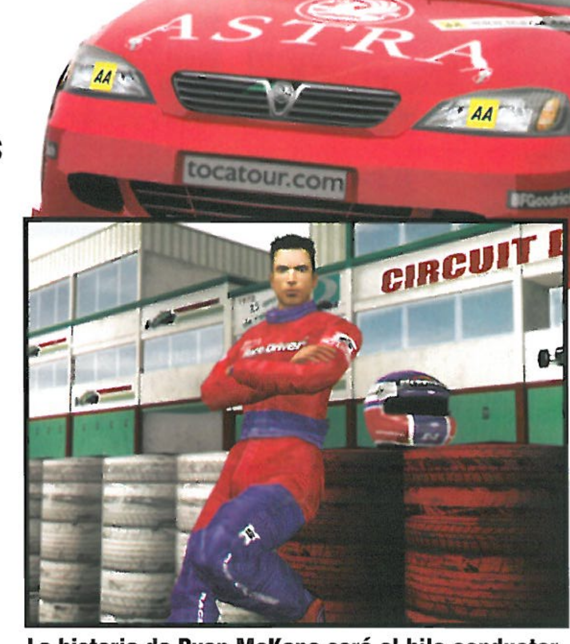
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
DISPONIBLE: Julio

A la saga *TOCA* le ha salido un inesperado heredero. Va a tratarse de un juego de carreras completo y asequible en el que te sentirás **protagonista absoluto de la "película" de automóviles más espectacular de la historia**.

Si eras un fan de las carreras de vehículos turismo que proponía *TOCA Touring*, estás de enhorabuena. Aunque esta saga dejó de distribuirse en nuestro país porque su temática no parecía adaptarse mucho a los gustos de los jugadores españoles, sus creadores se han propuesto conquistar el planeta, nuestro país incluido, con *Pro Race Driver*.

Aunque en la presentación no se vieron los coches sobre los circuitos, de las palabras de sus creadores se desprende que va a tratarse de un arcade de conducción en la línea de *Gran Turismo*, sólo que esta vez no todo va a limitarse a acceder a nuevas licencias de piloto y a vehículos y circuitos bloqueados. *Pro Race Driver* va a tener lo que se entiende por "una historia". Te llamarás Ryan McKane y serás un joven piloto con ganas de llegar a lo más alto del podio. Empezarás en un equipo modesto pero seguro que pronto obtienes éxitos que harán que las mejores escuderías se fijen en ti.

El título desprenderá un indiscutible aroma cinematográfico, como si se tratase de una de las viejas películas de rebeldes del volante que protagonizaba Steve McQueen. Durante la demostración pudimos asistir las sesiones de captura de movimientos que se utilizarán para la renderización de los personajes que van a aparecer en el juego. Eso sí, los desarrolladores confirmaron que *Pro Race Driver* incluirá un modo de carrera libre en que podrás saltarte la historia en beneficio del placer de la conducción pura.



La historia de Ryan McKane será el hilo conductor del juego.

Daños colaterales

Si conocías *TOCA Touring*, sabrás que se trata de una serie muy atractiva, una de las que mejor equilibran arcade y simulación. En esta reformulación, los desarrolladores han utilizado un motor nuevo que permitirá mantener 14 coches en pista con total fluidez y suavidad. También se está trabajando en el llamado FEM Damage System, un sistema de control de daños potencialmente revolucionario que permitirá que se deformen la carrocería y la estructura interna del vehículo cada vez que colisiona. Por supuesto, estos daños influirán en el control y la respuesta del vehículo. También se ha estudiado las distintas trayectorias que trazan los vehículos después de las colisiones.

Pro Race Driver promete ser toda una aventura sobre ruedas. Podrás conducir los vehículos más caros del mundo en 38 circuitos esparcidos por el planeta. Eso garantiza distintas ambientaciones, aunque es sobre la pista donde los desarrolladores pretenden dejar clara la diferencia. Además, la renuncia a la simulación de carreras pura y dura a favor de un tipo de juego más narrativo y de ambientación cinematográfica pueden hacer que el heredero de *TOCA* sea mucho más popular que sus predecesores.



La serie *TOCA* evoluciona, con un nuevo motor y numerosas mejoras técnicas.





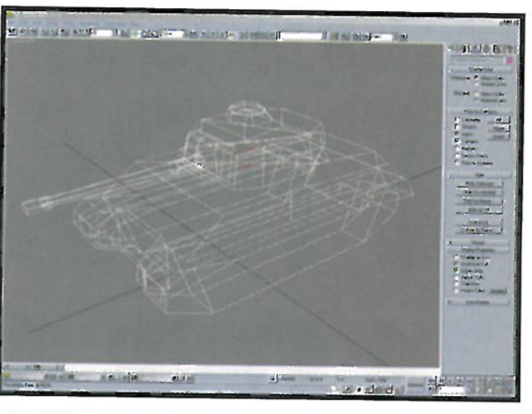
***Arcade* y simulación se darán la mano en *Pro Race Driver*.**

WORLD WAR II: D-DAY TO BERLIN

Por si no tuviste suficiente con sus rallies, sus fugas y sus sesiones de velocidad extrema, **Codemasters se va a la guerra de la mano de los reyes del bit estratégico.**

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Bitmap Brothers
DISPONIBLE: Primavera





La compañía londinense Bitmap Brothers lleva 13 años dando su versión de las más variopintas contiendas, desde viñetas bélicas inspiradas en la historia reciente a guerras entre robots como la del reciente *Z: Steel Soldiers*. Su próximo proyecto se titulará *WWII: D-Day To Berlin*, del que apenas hemos podido ver algo de arte gráfico. Va a tratarse de una recreación de los principales acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial, desde la inicial resistencia aliada al contraataque masivo que les llevó a Berlín. El juego, que combinará estrategia en tiempo real con fases de acción directa, pretende sacar partido a "la renovada popularidad de las series y películas sobre la guerra del 39", según explica el directivo de Codemasters Gary Rowe. Codemasters ha elegido a Bitmap Brothers porque, además de su reconocida experiencia, es una compañía que, como explica Rowe, destaca por su capacidad "para crear juegos de estrategia con gancho y emoción en escenarios llenos de vida". Mike Montgomery, director de Bitmap Brothers, opina que el juego "atraerá tanto a los aficionados a la estrategia en tiempo real como a los interesados en la vertiente histórica". Al parecer, disfrutaremos de una de las clásicas exhibiciones de estrategia dinámica a que nos tiene acostumbrados Bitmap.

DRAGON EMPIRES

Los clanes del dragón van a disputarse un inmenso territorio constelado de ciudades e imperios. ¿Un peldaño más en la **imparable evolución del género** con más futuro?

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Codemasters
DISPONIBLE: Finales 2002



Entre los pocos géneros que a Codemasters le quedaba por explorar a conciencia está una de las modas virtuales de este último año: el rol persistente *on line*. Con Dragon Empires, podrás sumergirte hasta la punta del casco en un universo de fantasía heroica en que un grupo de clanes está a punto de abalanzarse sobre cinco imperios y sus diez ciudades. Los clanes serán de naturaleza belicosa y nómada, pero cuando se establezcan en ciudades bajo su control, podrán comerciar, establecer relaciones diplomáticas y empezar a consolidarse poco a poco.

Tu personaje (a elegir entre tres categorías básicas: hechiceros, guerreros y aspirantes a jefe de clan) se enrolará en uno de estos grupos e intentará hacer su aportación, ya sea como cualificado comparsa o desarrollando sus dotes de liderazgo.

Entre los principales atractivos de este juego, destacan el uso de un motor 3D de nuevo cuño y un avanzado sistema de combate cuerpo a cuerpo. El juego está siendo desarrollado en la unidad de proyectos *on line* que Codemasters acaba de abrir en Oackhurst, California. Muchos de sus integrantes tienen amplia experiencia en el campo del rol persistente, ya que participaron en el desarrollo de *The Realm*.



JUEGOS INFANTILES
PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Son muchos los **personajes con carisma y empaque que se baten el cobre en la liga de los juegos infantiles**, desde **Mortadelo** y **Mickey Mouse** al destartalado **Rayman** pasando por los inefables **Power Rangers**, y es tan amplia la oferta de programas de este tipo que va a hacerte falta una guía básica. Así sabrás **cuál se adapta mejor a ese loco bajito** al que quieres contentar y que quizás apenas llegue al teclado.

Por G. Masnou

Se acerca el día de Reyes, tal vez la mejor oportunidad en mucho tiempo para tener un detalle con ese sobrinito díscolo o ese hermano adicto a las piruletas de fresa y regalarles algo de software lúdico. Si hay algún padre asomado a esta página, aprovechamos para decirle que los juegos para PC (los de gama infantil al menos), pueden ser mucho más educativos que la mayoría de manuales escolares. Gracias a ellos, los peques de la familia aprenderán a sumar o escribir y desarrollarán sus reflejos, su imaginación o su memoria con juegos como éstos: sencillos, divertidos e incruentos.

Hasta ahora hemos dedicado poca atención a los juegos para público infantil. La mayoría no pueden ni siquiera compararse con los mejores títulos de gama adulta, pero tampoco lo pretenden. Son, sencillamente, otra cosa, un producto específico que tiene su propio público, y por eso se hace necesario valorarlos de otra manera. Aprovechando la idoneidad de estas fechas, vamos a darle un repaso a la mayoría de ellos. No encontrarás en esta lista dos de los juegos más recomendables, *Kirikú* y *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, porque ya les dedicamos el espacio que merecen en nuestra sección de análisis del mes pasado. Si no leíste los artículos, toma buena nota de este par de títulos: muy pocos juegos harán que los niños de tu entorno se lo pasen tan bien.

Entre los juegos que sí incluye este reportaje, encontrarás un poco de todo, desde aventuras gráficas con Scooby-Doo a plataformas con personajes como El Pájaro Loco o software cien por cien "educativo" como los juegos de matemáticas de la factoría Disney. El tipo de puntuaciones que hemos introducido valora estos juegos según su calidad relativa dentro del género infantil y pretende ser una guía sobre qué productos vale la pena comprar.

EL PÁJARO LOCO

CATEGORÍA: Plataformas
PRECIO: 29,99 (4.990 pesetas)
EDAD: De 10 a 18 años
VEREDICTO:

Parece que fue ayer cuando estábamos ante el televisor esperando con ansia un nuevo episodio de *El Pájaro Loco*. Ahora el pajarraco de marras hace años que se ha caído de las parrillas televisivas, pero podemos reencontrarnos con él en este plataformas lleno de personajes de gran tamaño y estrambóticos ataques con el pico que, además, tiene una gran banda sonora.

La aventura se desarrolla en el interior de un inmenso parque temático. El perverso Buzz Buzzard ha secuestrado a los sobrinos del Pájaro Loco, Knothead y Splinter, así que para liberarlos es necesario dar caza a Buzz. El parque está dividido en 21 zonas que se deben ir explorando por orden. La verdad es que completarlas todas no resulta una tarea nada fácil, aunque sí muy entretenida.

Este juego de Ekosoftware (sí, los creadores de *Gift*) combina acertadamente acción, aventura y algo de estrategia. El diseño de los niveles es excelente y el protagonista se mueve por la pantalla de manera muy fluida. Tal vez el principio del juego resulte un poco confuso, ya que no es difícil perderse y empezar a vagar sin rumbo por el amplio parque. Sin embargo, cuando consigues orientarte, el juego se convierte en una frenética carrera contra el sentido común en la que se suceden enfrentamientos y saltos, con numerosas W que hay que recoger y que otorgan más puntos de golpe.

Si estás buscando un juego que mantenga a los niños entretenidos y les anime a utilizar la lógica para un buen fin, ésta es una de las mejores opciones que puedes encontrar. Otra ventaja es que cuando los niños se vayan a la cama tú mismo puedes aparcar tu bien tejido disfraz de adulto y echar unas partidillas.





ZIPI Y ZAPE: LA CASA DEL TERROR

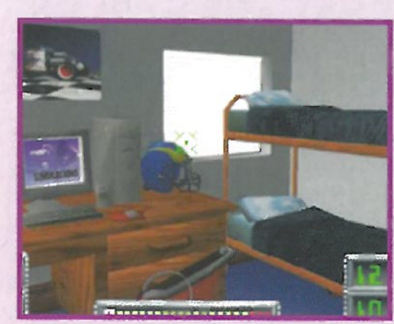
CATEGORÍA: Aventura gráfica
PRECIO: 17,99 (2.993 pesetas)
EDAD: De 12 a 18 años
VEREDICTO:



La Casa del Terror es una aventura gráfica que pone a los jugadores en la piel de los mellizos más famosos del cómic ibérico: Zipi y Zape. En esta ocasión el objetivo principal consiste en hallar un balón de fútbol en el interior de la mansión habitada por el malvado Doctor Genio. Las cosas pueden ser un poco confusas para los más pequeños de la casa, pero es divertido y jugable y su presentación resulta ejemplar.

HOT WHEELS: JETZ

CATEGORÍA: Acción
PRECIO: 33,03 (5.495 pesetas)
EDAD: De 10 a 15 años
VEREDICTO:

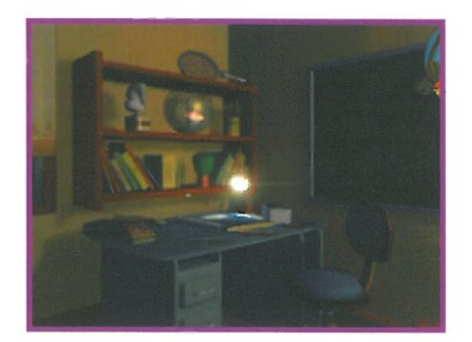


Lo creas o no, alguien ha hecho una "simulación" basada en los diseños de la serie Jetz de *Hot Wheels*. El objetivo principal consiste en salvar a los juguetes de una destrucción segura a lo largo de diez misiones repartidas en ocho arenas. Toda la acción se desarrolla en el interior de una casa y lleva unos pocos minutos dominar los controles del avión, acelerar a velocidades supersónicas y aplastar a los oponentes contra las paredes como si fueras un psicótico profesional.

EGIPTO KIDS

CATEGORÍA: Aventura gráfica
PRECIO: 29,99 (4.990 pesetas)
EDAD: De 10 a 15 años
VEREDICTO:

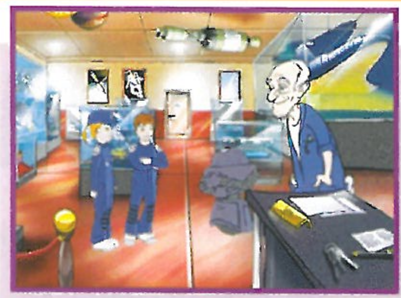
Una acertada versión infantil de *Egipto II*, la notable aventura gráfica con que Cryo nos llevó no hace mucho de viaje por la Tierra de los Faraones. *Egipto Kids* propone una exploración en profundidad de la antigua Heliópolis, gran urbe junto al cauce del Nilo en que abundan los jeroglíficos y los personajes





extraños con que interactuar. La información que éstos te facilitan permite descubrir la forma de construir templos egipcios, crear álbumes de fotos o participar en mini juegos basados en la historia del antiguo Egipto.

Se trata de un buen ejemplo de la línea que Cryo está dándole a sus últimas aventuras: cada vez más juegos secundarios y más interactividad y menos tiempo dedicado a la lectura de farragosos menús informativos. No es fácil, pero con paciencia y buena voluntad se acaba dominando. Y puede disfrutarse muchísimo.



GARTU: ATRAPADOS EN EL ESPACIO

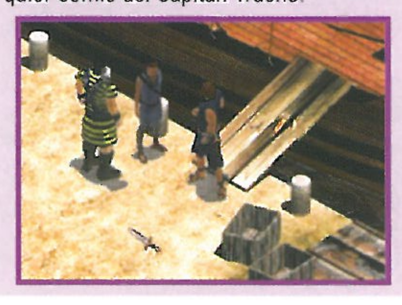
CATEGORÍA: Aventura gráfica
PRECIO: 18 (2.995 pesetas)
EDAD: De 10 a 11 años
VEREDICTO:

Una aventura de apuntar y hacer clic que se sale de lo corriente. Y para bien. Rebosa interactividad, gusto por el detalle e imaginación en escenarios y situaciones. Además, tiene un indiscutible valor educativo, ya que permite que los niños perfeccionen sus conocimientos en varias asignaturas escolares mientras ayudan a los tres protagonistas a escapar de la nave Sirius. Tiene sus defectos (algunos errores técnicos), pero no se me ocurre mejor manera de iniciar a los pequeños en el mundo de las aventuras gráficas.

EL CAPITÁN TRUENO: LA ESPADA DEL TOLEDANO

CATEGORÍA: Aventura gráfica
PRECIO: 17,99 (2.993 pesetas)
EDAD: De 12 a 18 años
VEREDICTO:

Una floja aventura al estilo de *Mistery Of The Druids* que desalienta al principio y desespera más adelante. Se trata de un resuelve puzzles regularcillo en el que te mueves en un cubo isométrico y hablas con todo el mundo sin saber muy bien de qué y por qué. Bueno, dejémoslo en que jugar a *La Espada del Toledano* no es ni por asomo tan interesante como leer cualquier cómic del Capitán Trueno.



MORTADELO Y FILEMÓN
OPERACIÓN MOSCÚ
EL ESCARABAJO DE CLEOPATRA

CATEGORÍA: Aventura gráfica
PRECIO: 17,99 (2.993 pesetas)
EDAD: De 12 a 18 años
VEREDICTO:

Los espías más patanes del país desembarcan en las tiendas por partida doble. Se trata de dos interesantes aventuras que se venden por separado con opción multijugador basadas en los célebres cómics del dibujante Ibáñez. *Operación Moscú* nos traslada a la capital rusa para intentar acceder al museo Potemkim, lugar del que hay que robar el Libro Sagrado de Ra-Amón, antes de que un siniestro personaje llamado Apoteosis, líder de la Sexta Secta, se haga con él.

En cuanto a *El Escarabajo de Cleopatra*, tiene como emplazamiento la ciudad de El Cairo, en la que nuestros protagonistas tienen que



buscar el objeto que da nombre al juego antes de que caiga en manos de Apoteosis.

Por supuesto, no son aventuras del nivel de *Monkey Island* o un *Grim Fandango*, pero son capaces de arrancar incluso las carcajadas de un adulto. Además, si se instalan ambos juegos en el disco duro, se puede acceder también a una tercera aventura llamada *La Sexta Secta*.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 36 (5.990 pesetas)
EDAD: De 5 a 10 años
VEREDICTO:



La última gran producción de la factoría Disney es un juego de puzzles que se ve un poco pasado de moda, pero al menos tiene una interfaz sencilla y muy divertida. Incluye cuatro tipos de actividades repletas de niveles y de acción que siguen el argumento de la película que le presta el nombre. Recuerda que el juego es de Disney, lo que suele garantizar jugabilidad y calidad técnica. Sin ser una maravilla, *Atlantis* está a la altura de la reputación de la compañía, aunque resulte algo caro.

DOBLE AVENTURA: LA AVENTURA DE APRENDER JUGANDO

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 24,01 (3.995 pesetas)
EDAD: De 5 a 10 años
VEREDICTO:



Doble Aventura debe ser uno de los primeros juegos de la historia que se desarrollan en el interior de una guardería. Su aspecto gráfico es agradable, aunque se desarrolla a un ritmo que provocará bostezos incluso en los generalmente agradecidos niños de cinco años. No se trata de un producto muy a tener en cuenta, pero si eres de los que sueñan con volver a la guardería...

RAYMAN M

CATEGORÍA: Acción
PRECIO: 42,04 (6.995 pesetas)
EDAD: De 10 a 18 años
VEREDICTO:

¿Aún no conoces a Rayman? Sí, es el invertebrado de la imagen que acompaña a este texto, una especie de peluche escuálido que consta sólo de cuerpo, cabeza, manos y pies. Cuando sus creadores lo diseñaron, allá por 1995, le privaron de piernas, brazos y cuello. De esta forma, se ahorraron un poco de trabajo y le dieron un aspecto muy especial y una forma inimitable de moverse. El primer juego con Rayman como protagonista fue un excelente plataformas, muy imaginativo, lleno de sorpresas y humor y con una de las ambientaciones más notables vistas en títulos de este tipo.

Tras una excelente segunda parte, nos llega este *Rayman M*. La M del título se debe a que el nuevo *Rayman* sólo incluye opciones multijugador. Son muchas, pero se dividen en dos categorías básicas: Carrera y Combate. La primera consta de una serie de competiciones de velocidad entre cuatro personajes (ya sean humanos o controlados por la CPU) que se desarrollan en maravillosos entornos. Abundan los objetos y partes del escenario que pueden utilizarse para impedir el paso a los contrincantes, como en el célebre *Mario Kart*.

El modo de combate sigue la fórmula de los populares *deathmatch* multijugador, pero sin una gota de sangre ni un fragmento de vísceras. Además, también se incluyen los tradicionales modos todos contra todos, capturar la bandera y una competición en la que sólo vencerá el que recoja más Lums (flores luminosas, un clásico en la saga) en un tiempo limitado.

Rayman M es un juego ideal para los más jóvenes aficionados al juego en red y para los amantes del entrañable universo Rayman. Como suele ser habitual en los juegos de plataformas de la compañía francesa Ubi Soft, el acabado es soberbio, tanto a nivel gráfico como técnico. Una opción muy a tener en cuenta si lo que andas buscando es un juego que pueda divertir por igual a toda la familia.



SCOOBY-DOO!
EL CABALLERO FANTASMA
PELIGRO EN LA CIUDAD FANTASMA

CATEGORÍA: Aventura gráfica
PRECIO: 36 (5.990 pesetas)
EDAD: De 6 a 15 años
VEREDICTO: ●●●●●

Los dos primeras entregas de la que será un larga serie (o al menos ésa es la idea) de juegos basados en las aventuras del perro Scooby-Doo. Son juegos realmente divertidos y la calidad de sus gráficos no tiene nada que envidiar a la serie original. Se venden por separado y se trata de un par de aventuras gráficas salpicadas con infinidad de puzzles y algunos mini juegos tipo *arcade*.



El Caballero Fantasma lleva la acción a los bosques de Nueva Escocia. Allí vas a encontrar un castillo medieval embrujado en el que es necesario enfrentarse a peligrosos laberintos, un poderoso hechicero y a los mismísimos caballeros de la Mesa Redonda.

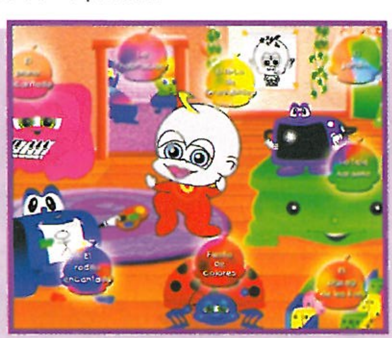
Peligro en la Cuidad Fantasma utiliza exactamente el mismo sistema que el juego anterior, aunque en esta ocasión la acción se desarrolla en una ciudad abandonada llamada Los Burritos. Los intrépidos amigos de Scooby descubren que el lugar está gobernado por el misterioso jinete sin rostro, así que el jugador debe ingeniárselas para desvelar la identidad del mismo evitando trampas y buscando pistas. Ambos juegos tienen un ritmo y un desarrollo de lo más absorbentes. Recomendables para pequeños aspirantes a detective privado.

LAS SÚPER NENAS: EL PROYECTO ANIMAL DE MOJO JOJO

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 24,01 (3.995 pesetas)
EDAD: De 3 a 8 años
VEREDICTO: ●●●●●



Una original combinación de varios elementos de *arcades* de los años 80. Aquí cabe todo, desde una versión psicodélica de *Defender* a un safari fotográfico a la caza del monstruo más grotesco o un subjuego en el que hay que vestirse a la moda con las entrañables Súper Nenas. A los que tengan más de diez años no les [illegible]arán de nada estas nenas tan moder[illegible] pero los más pequeños de la casa [illegible] que se lo pasan en grande.



ADADA MASTER

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 17,97 (2.990 pesetas)
EDAD: De 3 a 8 años
VEREDICTO: ●●●

Un digno producto que apuesta por la más sencilla de las fórmulas. Todo consiste en resolver una serie de puzzles elementales y disfrutar de las divertidas animaciones que van desentrañando el argumento. Basta con explorar el escenario con el ratón para comprobar la reacción de personajes y objetos ¿Divertido? Puede, sobre todo si tienes menos de seis años y más mocos que pelusilla bajo la nariz.



MERLIN'S MAGIC BREAK OUT

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 11,96 (1.990 pesetas)
EDAD: De 5 a 18 años
VEREDICTO: ●●●

Ni más ni menos que la versión medieval del clásico de Ocean *Arkanoid*. La mecánica del juego es tan sencilla como divertida: romper los muros de ladrillos con ayuda de una esfera y recoger el máximo de bonificaciones y puntos mientras se superan los cuarenta niveles de los que consta el juego. Nunca viene mal recordar aquellos tiempos añejos en que la originalidad primaba por encima de la espectacularidad técnica. Pero no busques nuevos conocimientos. Bueno, tal vez algo sobre demoliciones.

DINOSAURUS: LA ULTIMA TRAVESÍA

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 11,96 (1.990 pesetas)
EDAD: De 10 a 18 años
VEREDICTO: ●●●

Lemmings es sin duda una de las obras capitales en lo que a juegos de estrategia se refiere. La creación de Psygnosis nos invitaba a salvar a centenares de esos hippies con el pelo verde y cerebro de serrín. La clave consistía en ordenar a cada Lemming una función específica para evitar que se perdiesen y corriesen riesgos innecesarios. *Dinosaurus* recupera la misma idea, pero en lugar de diminutos bichos verdes, otorga la responsabilidad de guiar a una manada de recién nacidos en busca de su madre. Enternecedor, ¿verdad?

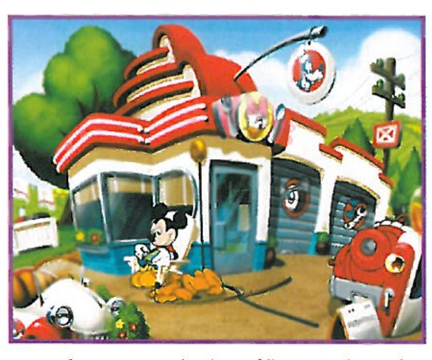


MICKEY:
PREPÁRATE PARA EL COLE: PRIMER CICLO
PREPÁRATE PARA EL COLE: SEGUNDO CICLO

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 29,99 (4.990 pesetas)
EDAD: De 3 a 7 años
VEREDICTO: ●●●●●●

El aprendizaje resulta mucho menos traumático cuando el que te lleva de la mano por el mundo de las letras y los números es Mickey Mouse. El ratón de los pañales rojos y sus amigos son el principal reclamo de estos dos programas educativos. El primero es para niños de entre 3 y 5 años, mientras que el segundo está enfocado para aquellos que tienen entre 4 y 7 años. Ambas entregas se basan en una serie de lecciones audiovisuales que incluyen secuencias interactivas. De esta forma, el niño podrá desarrollar y ejercitar hasta 40 habilidades esenciales, entre ellas la lectura, la ordenación lógica de elementos y las cuatro operaciones básicas. También cuentan con divertidas hojas de trabajo para rellenar que se adaptan perfectamente a las necesidades concretas de cada jugador.

En comparación con la serie *Scooby-Doo!* y demás juegos de aprendizaje básico, ofrece un acabado gráfico mucho más depurado y además cuenta con el carisma de los personajes de la factoría Disney.



¡FUERA FANTASMAS!

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 11,96 (1.990 pesetas)
EDAD: De 10 a 18 años
VEREDICTO: ●



Una innecesaria adaptación a PC del clásico *arcade Bust-A-Move*. Técnicamente pobre y poco o nada jugable, *¡Fuera fantasmas!* cae en el frecuente error de creer que los niños, además de muy jóvenes, son tontos. Puede dar el pego si cae en manos de un tierno infante que nunca haya jugado a otros juegos de PC. Los que ya lo habrán hecho notarán la diferencia y no querrán ver ni en pintura este torpe y poco atractivo programa.

ROBIN HOOD: TOURNAMENT

CATEGORÍA: Acción
PRECIO: 11,96 (1.990 pesetas)
EDAD: De 10 a 18 años
VEREDICTO: ●





No, no se trata de un juego de acción 3D ambientado en la Inglaterra feudal, sino de una actualización algo chapucera del *Operation Wolf*, juego de finales de los 80 del que casi nadie se acuerda. Por desgracia para los atribulados autores de este juego, mucho ha llovido desde la época de los primeros *arcade* de gatillo fácil. Hoy hace falta un poco más de creatividad y solvencia técnica para entretener a los jugadores por pequeños que éstos sean.

LAS TRES MELLIZAS: LA ESCUELA

CATEGORÍA: Puzzles
PRECIO: 29,99 (4.990 pesetas)
EDAD: De 3 a 8 años
VEREDICTO: ●●●●●●



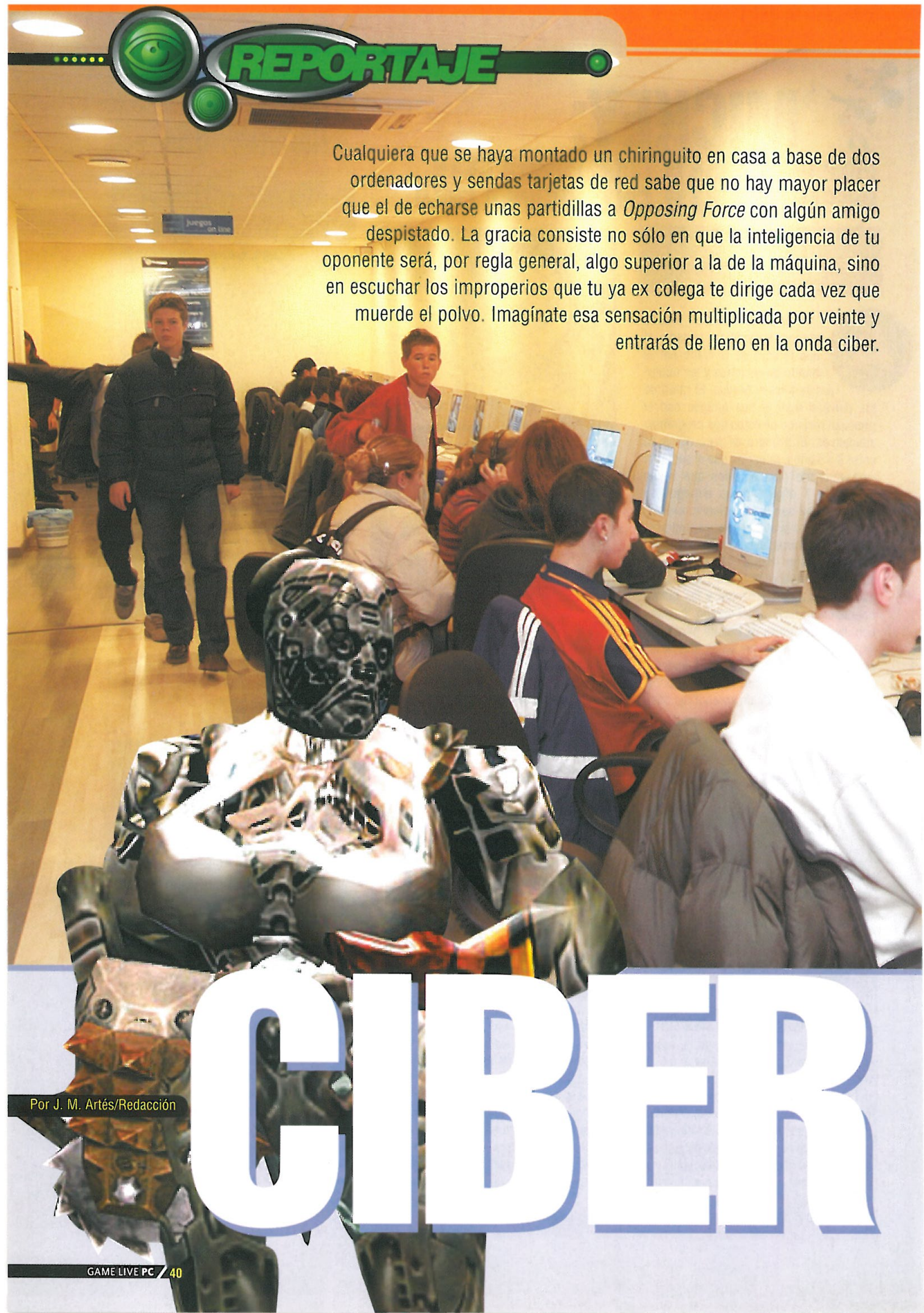
Las mellizas del título son creación de la ilustradora Roser Capdevila, y han protagonizado libros, cómics y hasta series de televisión. *La Escuela* es su debut en el mundo de la diversión interactiva, y hay que decir que han superado con nota tan difícil examen. De la mano de las mellizas, el pequeño jugador recorre unas aulas llenas de interactividad, en las que tan pronto se juega a baloncesto como se ven vídeos musicales o se aprende a rodar y editar películas de dibujos animados. Una propuesta original, simpática y muy divertida.

POWER RANGERS: TIME FORCE

CATEGORÍA: Acción
PRECIO: 36,03 (5.995 pesetas)
EDAD: De 5 a 10 años
VEREDICTO: ●●●●●



Visten con mallas horteras, son expertos en artes marciales y han vuelto. Los Power Rangers están listos de nuevo para enfrentarse de nuevo a los malvados Cyclobots y Megazords. Para ello, nuestros héroes pasean sus vehículos futuristas y trucos de mercachifle por una serie de épocas, desde el Salvaje Oeste al Antiguo Egipto, el Imperio Romano o el futuro inmediato. Gracias a sus cinco tipos de juegos de acción distintos y su peculiar estética, se hará un hueco en muchas colecciones de software infantiles.



Cualquiera que se haya montado un chiringuito en casa a base de dos ordenadores y sendas tarjetas de red sabe que no hay mayor placer que el de echarse unas partidillas a *Opposing Force* con algún amigo despistado. La gracia consiste no sólo en que la inteligencia de tu oponente será, por regla general, algo superior a la de la máquina, sino en escuchar los improperios que tu ya ex colega te dirige cada vez que muerde el polvo. Imagínate esa sensación multiplicada por veinte y entrarás de lleno en la onda ciber.

CIBER

Por J. M. Artés/Redacción

Codo a codo con tu enemigo



Grandes espacios abiertos, rincones oscuros y sitios altos en donde apostarse: estoy en mi salsa. A ver, tenemos el Arctic, el Sig SG-552, y claro está, mi fiel Desert Eagle. ¿Y qué tal aquella torre del fondo? Parece un lugar muy prometedor; podría llegar hasta ella sin ser visto, ocultándome entre esos contenedores de la derecha... Está bien, allá vamos. Creo que por el momento usaré la Benelli XM1014, un juguetito devastador en las distancias cortas.

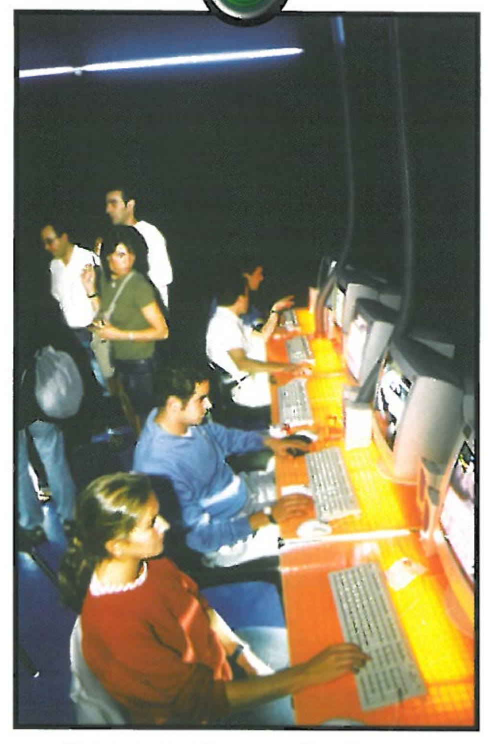
Vaya, los de mi equipo están cayendo como moscas. Estoy solo, pero ya han caído todos mis rivales. Bueno, todos menos uno. Él no sabe dónde estoy, nadie sabe dónde estoy... Corrección: ¡nadie *sabía* dónde estaba! De repente, una voz por encima de mi hombro grita "¡está en la torre!, ¡está en la torre!". Me giro y veo a uno de los de mi equipo sonriente, señalando mi monitor con absurdo regocijo. El despiste resulta fatal. Estoy muerto. Los malos ganan y yo sueño con vengarme en el próximo, con el fuego amigo activado.

Entre amigos

Hasta hace poco tiempo, vivir una experiencia de juego en red como la que acabo de describir exigía un purgatorio dividido en cuatro estaciones: a) reclutar a tres o cuatro amigos lo suficientemente locos como para llevarse su ordenador a cuestas donde hiciera falta; b) una vez en casa de alguno de ellos, montárselo en plan red local precaria y chapucera; c) disfrutar de cuatro o cinco horas de partidas multijugador que, debido los numerosos atascos provocados por un hardware del todo inadecuado, parecían más un pase de diapositivas que un videojuego; y d) recoger los bártulos y volver a casa con nuestro PC a cuestas. Pero desde hace cuatro o cinco años tenemos los cibers.

Al principio no eran más que salas pequeñas y poco o nada acondicionadas en que habían

SALAS


Los nuevos cibers son locales modernos y bien acondicionados.

TIPOS DE TORNEO

Dentro de las competiciones que suelen organizar los cibers, podemos encontrar una gran variedad de modalidades de juego. Aquí tienes las más habituales.

PRUEBA TU VALÍA

Se trata de ir superando, una tras otras, pruebas de dificultad creciente, en solitario o con el apoyo de tu equipo al completo, y con un tiempo limitado. Normalmente se trata de competir contra *bots* en diferentes modos de juego, del "normal" al "pesadillesco".

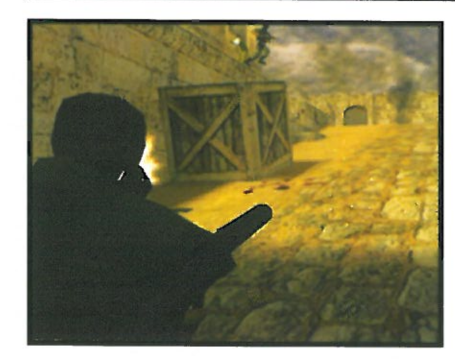
TORNEOS DIARIOS

Partidas organizadas con la idea de ir ascendiendo en el ranking de jugadores a base de acumular puntos. La idea es simple: un mapa, de 2 a 32 jugadores en función de la partida y a eliminar a cuantos más, mejor. También puedes retar a otros jugadores o clanes. La cosa es bastante flexible.

CAMPEONATOS

Organizados con periodicidad semanal, mensual o incluso anual. Cada vez son más habituales. De la red de competiciones locales organizadas por estos locales han salido jugadores como Marcos Conteras (MContry), que acaba de representar a España en los World Cyber Games de Corea.

diez o doce ordenadores conectados. Últimamente, junto a los ciber pioneros al viejo estilo, encontramos cada vez más locales de entre 200 y 500 metros cuadrados con capacidad para hasta un centenar largo de PC y todas las comodidades y servicios necesarios. Buenas noticias: el juego en red en espacios públicos ha llegado a la mayoría de edad. Están cada vez más de moda. Según Alberto Guerrero, director general de la cadena de ciberlocales Over The Game, "el juego en red es una experiencia única y que se adapta muy bien al carácter latino, ya que crea complicidades y permite que los jugadores se socialicen y compartan una afición común".


CS: el favorito indiscutible de los ciberjugadores.


Diablo II es también una de las opciones más populares.

Guerrero confirma la hegemonía de *Counter Strike* también en las cibersalas: "de los que juegan, casi todos chicos de entre 14 a 18 años, más de un 80% lo hacen a *Counter Strike*". La popularidad del *mod* de *Half-Life* es incuestionable, "ojalá los clientes habituales nos pidieran juegos de otro tipo, porque eso nos permitiría diversificar un poco la oferta, pero ni siquiera *Quake III Arena* o *Diablo 2* pueden competir con él".

Un ciberlocal es un lugar pensado única y exclusivamente para desarrollar actividades en red, ya sea local o a través de Internet. Sin duda, lo que triunfa allí son los juegos, principalmente los *shooters* en primera persona, los de estrategia y, en menor medida, los deportivos. Servicios como máquinas de bebidas y comidas, navegación por Internet, recargas de móviles, escaneados o venta e intercambio de juegos, son sólo algunos ejemplos más de la cantidad de ventajas que ofrece un ciberlocal.

Jorge Bazaco, director general de la cadena BBIGG, expone una de las claves del éxito de estas salas: "la tecnología en estos centros siempre va por delante de la que se puede tener en casa". A la calidad de equipos y conexiones, hay que añadir la accesibilidad de las cibersalas, que suelen abrir casi todos los días del año, de lunes a domingo incluyendo festivos. En cuanto al horario, por lo general se puede acudir a


Un jugador talludito disfruta de su primera inmersión en el universo virtual.



"¿Cómo que tu imperio es más grande que el mío? A ver si te desconecto..."



Deflagración masiva: cosas del *Counter Strike.*



Un ciber de nuevo cuño puede disponer de más de un centenar de equipos.

ellas hasta las 10 de la noche, y durante los fines de semana algunos incluso se lo montan en plan *after hours* hasta que amanece.

Empezar es muy fácil

Para poder disfrutar de los servicios de un ciberlocal lo único que necesitas es tiempo libre, algo de dinero, y ganas de hacer amigos. Aquellos que acuden a un centro de este tipo suelen tomarse las cosas con bastante calma, alzando la vista y la voz sólo para pedir un cambio de mapa o soltarle cuatro frescas (de muy buen rollo, eso sí) al compañero que acaba de eliminarlo del juego.

Una hora puede costar entre 300 y 400 pesetas, aunque existen bonos de 10, 20 y hasta 30 horas a precio bastante reducido (incluso menos de 200 la hora), lo cual los pone al alcance de casi todo el mundo. La facilidad del acceso a los juegos y partidas es, por otra parte, una de las cosas que más y mejor cuidan los cibercentros. En las terminales se instala una interfaz desde la cual se puede acceder de forma muy sencilla a cada uno de los juegos o servicios instalados, como el *chat* o Internet, así como controlar cuánto tiempo de conexión nos queda.

Otro de los atractivos de las cibersalas es la organización de competiciones periódicas no sólo entre los clientes de un mismo local, sino a menudo entre el conjunto de locales de la misma cadena, llegando a formar clanes residentes que compiten, por ejemplo, en campeonatos nacionales. Over The Game incluso subvenciona a jugadores destacados y ha enviado a algunos de ellos a los World Cyber Games que acaban de celebrarse en Corea.

> **En los campeonatos la emoción puede alcanzar cotas muy altas, y los "piques" se suceden uno tras otro**

¿Sólo existe CS?

Lo cierto es que, aunque es posible ver a algún despistado jugando en algún servidor internacional, comiéndose en silencio su bocata y bebiéndose una Coca-Cola desbravada, o a algún jugador más madurito echándose su partida en solitario al *Age of Empires 2*, no es una imagen nada habitual. A poco que observemos, acabaremos localizando grupos de cuatro a diez jugadores o más, todos ellos liados con el *Counter Strike*. "Cada ciber tiene su clientela", comenta al respecto Ignacio Núñez, responsable del departamento de Marketing y Comunicación de la cadena de cibersalas Nickname Center. "La nuestra está muy concentrada entre los 12 y los 18 años, porque son quizá los usuarios más inquietos, a los que más les gusta probar cosas nuevas. También son los que más disfrutan con los juegos de efectos inmediatos y rápidos, como los *shooters*; el cliente más adulto o más sereno es el que disfruta con la estrategia".

Algunos jugadores echan de menos una mayor presencia femenina, pero eso, poco a poco, es algo que también está cambiando. Según Javier Bautista, encargado de sala en Over The Game, "los chavales acuden al local directamente por el ambiente. Todos tienen ordenadores en sus casas, pero resulta mucho más divertido competir directamente con tus amigos, verlos en la misma sala y

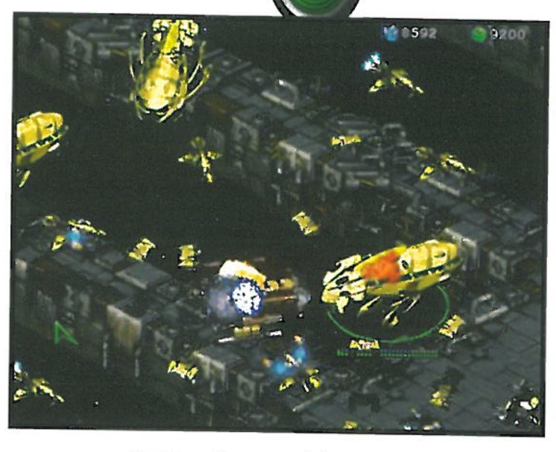


Los roleros más peleones también tienen cabida en los cibers.

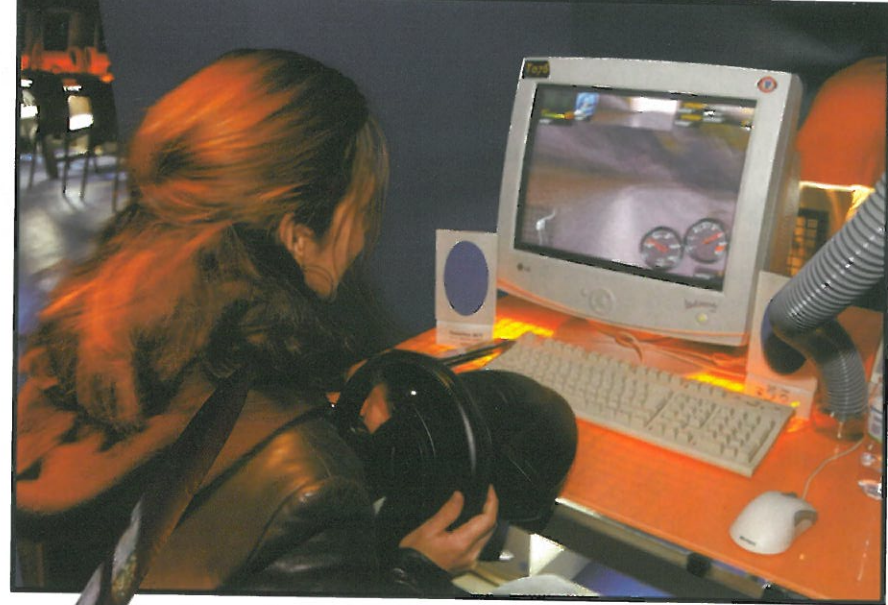
***Quake III* tuvo sus días de gloria, pero *CS* le ha desplazado del podio.**



Los estrategas en red apuestan por valores seguros como *Age of Empires.*



Aunque tengas el juego en casa, siempre es mejor jugarlo entre amigos.

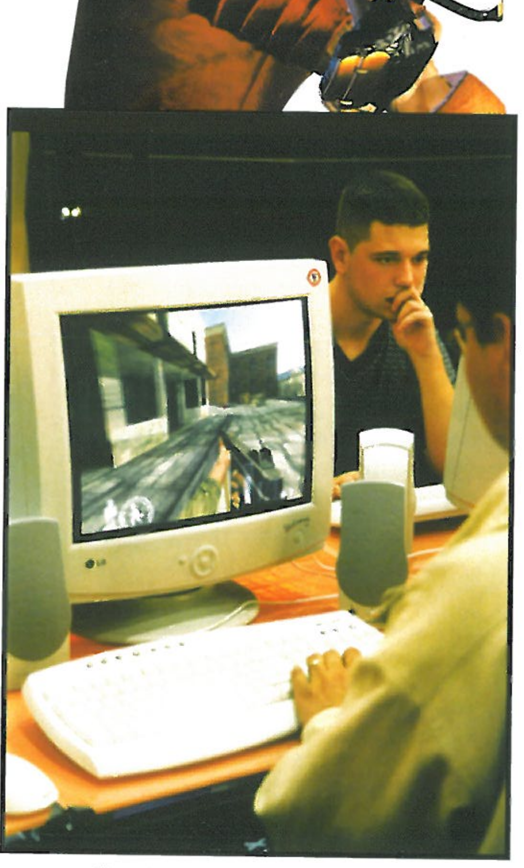


Los juegos de carreras son un huésped ocasional en estas salas.

jugar contra ellos. Muchas chicas vienen por el tema de Internet, para chatear juntas". Por su parte, Ignacio Núñez opina que "últimamente vienen más chicas. La cuestión es dar a conocer nuestros locales a todo el mundo. A una chica quizá no le atraiga jugar a *Quake*, pero a lo mejor le gustan otro tipo de juegos como *Los Sims* y similares".

Lorena no opina lo mismo: a ella el único juego que le gusta es, cómo no, *CS*... aunque nunca haya probado otro. Hace un año que Lorena y sus amigas empezaron a acudir a la cibersala de su barrio, primero para chatear y pasar la tarde, luego como jugadora habitual en las partidas de *CS*. Para ella y sus amigos, la sala ciber se ha convertido ya en punto de reunión habitual, un lugar en el que quedar, charlar, hacer amistades, y divertirse. Otras veces, como en el caso de Oriol y Jordi, es la dificultad para jugar *on line* con un *ping* aceptable lo que atrae a muchos a un ciberlocal, pese a contar con un ordenador de última generación. Se pasan por la sala, como mucho, un par de veces a la semana, pero son las únicas ocasiones que tienen de jugar en red a lo que más les gusta, los *shooters* en primera persona.

Confiesan no tener una preferencia por ningún juego en especial, aunque mencionan *Operation Flashpoint* y la serie *SWAT*. Al principio intentaron montar partidas con juegos alternativos a *CS*, pero cuando se dieron cuenta de que nadie se conectaba a ellos, no



Una forma relajada de jugar y socializar.

LOS MÁS JUGADOS

Hay tres grandes géneros que triunfan en cualquier ciberlocal de la galaxia: la acción 3D, la estrategia y el rol. Luego están otros géneros "menores", como los deportes, las carreras y los simuladores de vuelo, que tienen también sus aficionados, aunque por el momento no pueden aspirar a destronar a los grandes. Éstos son algunos de los juegos y *mods* más solicitados dentro de cada categoría, aunque hay que tener en cuenta que *Counter Strike* juega en otra galaxia.

ACCIÓN 3D: Actualmente parece existir en los cibers un solo juego, *Half-Life*, y en concreto su *mod* más celebrado, *Counter Strike*. Otras opciones disponibles, aunque mucho menos populares, son *Opposing Force*, *Team Fortress* y *FireArms* (de *Half-Life*), *Quake III Arena*, *Unreal Tournament* y *Soldier of Fortune*.

ESTRATEGIA: *HomeWorld*, *Shogun*, *Tzar*, *Ground Control* y sobre todo *Age of Empires 2* y *Starcraft* y su expansión *Broodwar*, son las opciones más comunes en esta categoría.

ROL: Por ponerlo en algún lado, vamos a incluir aquí a *Diablo 2* y, por supuesto, a *Baldur's Gate 2* y sucedáneos.

DEPORTES: Básicamente *FIFA*, aunque alguno que otro también dispone de *NBA Live*.

SIMULADORES: *Flight Simulator 2002* o *Combat Flight Simulator 2* son sin duda los representantes más populares del género en los ciberlocales.



***Unreal Tournament* extiende su terrorífico encanto a todo tipo de escenarios.**

Puedes creerlo: el Diablo vive en la cibersala de la esquina.

tuvieron más remedio que unirse a la tendencia general. De todas formas, intentan dar más variedad a las partidas escogiendo mapas y modos de juego poco habituales. Tampoco estos veteranos de la onda ciber se explican qué es lo que tiene *Counter Strike* para que todo el mundo lo juegue. "Quizá que es muy rápido", sugiere Jordi, "pero la verdad, no tengo ni idea".

Pero no todo iban a ser comentarios positivos. Unos pocos, curiosamente algunos de los clientes más asiduos, se quejan de los precios y confiesan que si tuvieran en casa los equipos adecuados no irían a un ciberlocal. Como David, por ejemplo, quien pese a tener ordenador acude casi a diario a un ciberlocal cercano para jugar a *CS*. El motivo: aún no se ha comprado el juego.

Regreso al futuro

Las previsiones más optimistas auguran para el mercado español del juego *on line* un crecimiento de más del 150 por ciento en los próximos tres años. Es decir, que todo apunta a que las perspectivas de este modelo de negocio van a mejorar mucho a medio plazo. "Nuestra esperanza es que los jugadores crezcan con nosotros", explica Alberto Guerrero, "es decir, que un porcentaje importante de los adolescentes que ahora juegan en red siga haciéndolo al menos hasta los 30, como pasa en el resto de Europa". También espera que muchas personas que hasta ahora no han pisado nunca un ciber descubran pronto esta nueva forma de ocio. "La forma de conseguirlo es ser cada vez más profesionales, ofrecer un entorno agradable y cómodo que acabe con la imagen tópica que aún se tiene de los cibers: garitos sucios y oscuros a los que sólo acude una minoría de inadaptados".

Un ciberlocal es un lugar pensado única y exclusivamente para desarrollar actividades en red, ya sea localmente o a través de Internet

Eso sí, para que este negocio funcione de verdad, hará falta algo de comprensión por parte de las autoridades. Un proyecto de ley del Ministerio del Interior pretendía equipararlos a los salones recreativos y otras salas de Tipo A. Según Alberto Guerrero, "dudo que ese proyecto salga adelante, ya que las autoridades empiezan a aceptar que los cibers no son ni antros de vicio y perversión ni sitios en que se paguen cien pesetas por dos minutos de diversión, como en los salones recreativos". Tampoco son lugares poco recomendables para un menor, ya que, según argumenta Guerrero, "disponemos de filtros que pueden evitar que naveguen por páginas para adultos y respetamos clasificaciones como el código ADESE de restricción de edades".

Según Ignacio Núñez, los padres empiezan a perderle el miedo a las cibersalas: "En nuestro centro de Valencia tenemos un porcentaje muy alto de niños de entre 8 y 14 años que vienen con sus padres y juegan a juegos propios de su edad. La clave es convencer a padres y educadores de que los niños están en buenas manos, en un ambiente sano y con una oferta de ocio que también puede ser educativa".

Los responsables de las salas coinciden en que el futuro pasa por diversificar la oferta y llegar a un público cada vez más amplio. Si eso se consigue, por mucho que avancen las telecomunicaciones, por muy buenos equipos que consigamos tener en las casas, y por muchas batallas que libremos en Internet, seguiremos acudiendo a los cibers. Y es que nada podrá nunca sustituir la satisfacción de ver la cara de panoli que se le queda a tu mejor amigo cuando le eliminas en cuanto pone el pie en la arena. Y es que menudos *campers* estáis todos hechos.

Tom Clancy's GHOST RECON™

Carabina de Asalto M4:
Longitud: 100, 66 cm
Peso: (en vacío) 2,54 kg.
Calibre: 5,56 mm
Velocidad inicial: 884 m/seg
Tasa de disparo: 700-1000 rds/min
Capacidad de recámara: 20 o 30 cartuchos

- **Tecnología militar de nueva generación,** uso de las armas y el equipamiento más modernos como el OICW para golpes y combates letales.
- **Modelo de infantería de combate realista** basado en el cuerpo Delta Force de las fuerzas especiales de USA con más de 600 capturas de movimiento.
- **Métodos de planificación y control mejorados** para una mejor y más rápida estrategia de tu escuadrón de fuerzas especiales.
- **Consigue puntos de experiencia** para tus soldados y mejorarás sus habilidades como resistencia, liderazgo, destreza y sigilo.
- **Alucinantes partidas multijugador de hasta 36 oponentes** con modos a muerte y cooperativos.

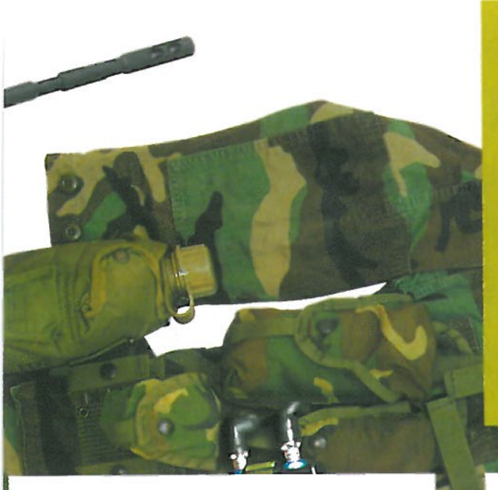


VERSION INTEGRA EN CASTELLANO





www.ubisoft.es





Blindaje de Cuerpo
Nivel de Protección: II, IIA, IIIA
Zonas protegidas: frontal completo, espalda y lateral.
Protecciones específicas: cuello y hombros.
Blindajes usados: cerámica reforzada con arámido.
Peso: 7,54 kg talla media.
Características adicionales:
- Bolsas exteriores desmontables de nylon impermeable con paneles para munición.
- Bolsillos frontales para cargadores de rifle, pistolas automáticas, cegadores y granadas.



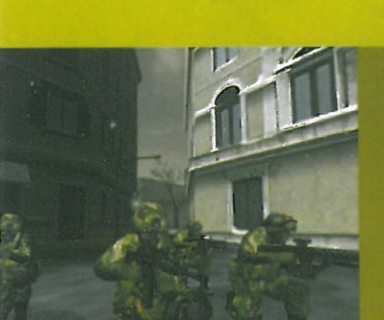


Casco de Combate
Material: Kevlar® Composite.
Resistencia: proyectiles V50 2,150 fps (655 mps)
Resistencia de fuego: hasta 190º C.
Peso: 1,59 kg (talla media)
Kevlar® es una marca registrada de E.I. du Pont de Nemours and Co., Inc.



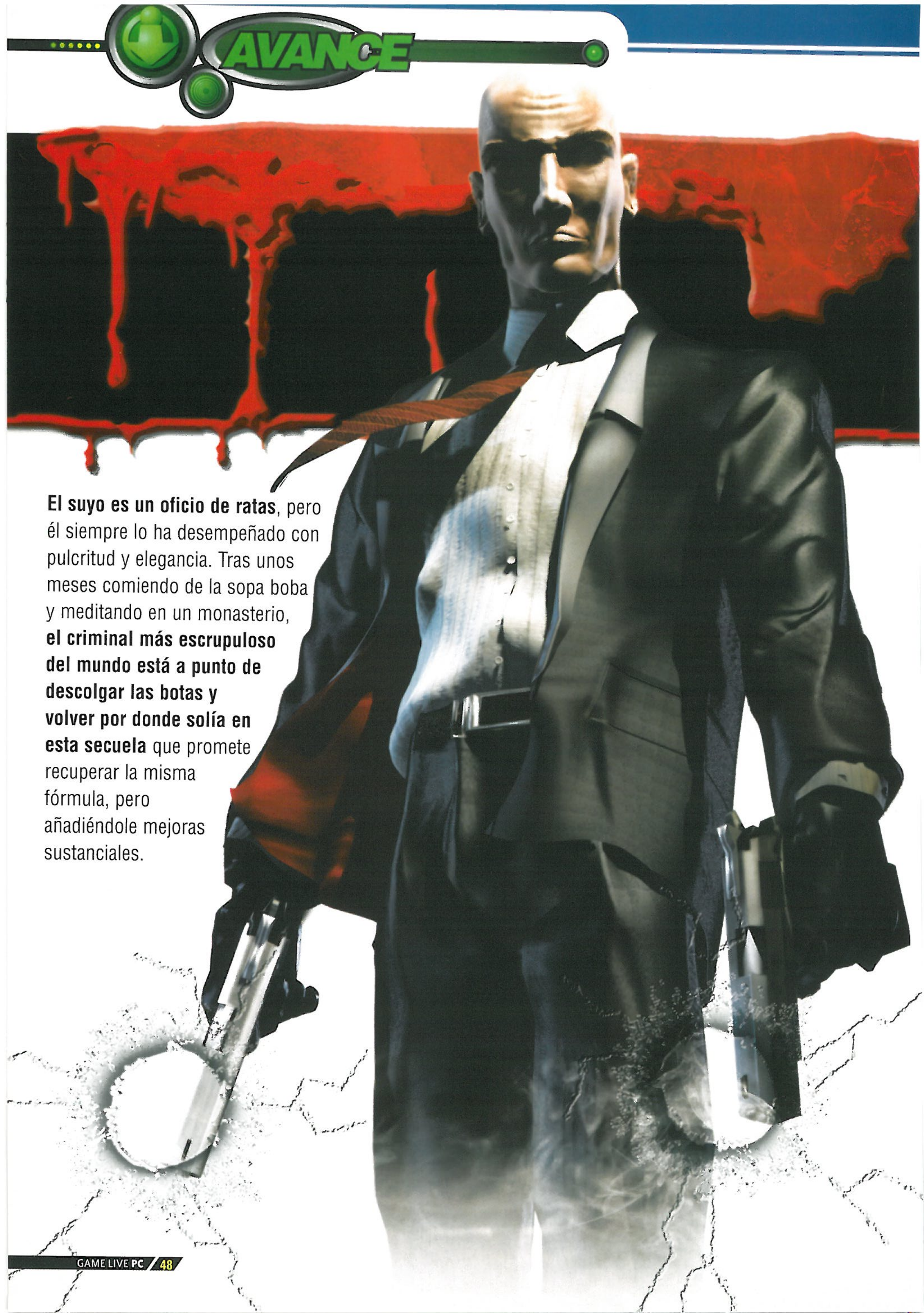
MODA OTOÑO-INVIERNO*
TEMPORADA:2008

De los autores de Rainbow Six™, Tom Clancy's Ghost Recon™ es un juego de acción/estrategia en primera persona basado en escuadrones de acción militar en un futuro cercano. Formarás parte de un comando de las fuerzas especiales de USA equipado con la última tecnología del ejército llamado en clave "The Ghost: Los Fantasmas". A menudo contratado por las Naciones Unidas para operaciones de paz, tu especialidad son las Operaciones Especiales Militares. Destrozarás las defensas de tu enemigo, dinamitarás puentes para detener su avance, asaltarás por sorpresa las bases rebeldes o rescatarás un piloto americano abatido en las profundidades del territorio enemigo.



¡Consigue tu Demo Edición Especial Coleccionista en tu revista y sala de juegos favorita con un nivel no incluido en la versión final del juego!



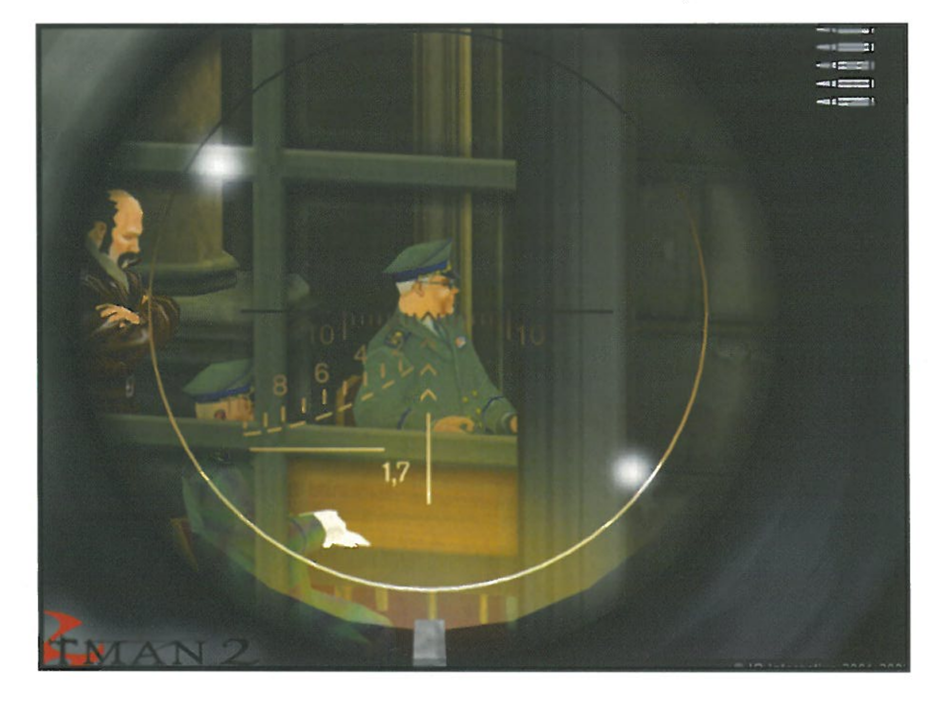


El suyo es un oficio de ratas, pero él siempre lo ha desempeñado con pulcritud y elegancia. Tras unos meses comiendo de la sopa boba y meditando en un monasterio, **el criminal más escrupuloso del mundo está a punto de descolgar las botas y volver por donde solía en esta secuela** que promete recuperar la misma fórmula, pero añadiéndole mejoras sustanciales.

HITMAN 2
Silent Assassin

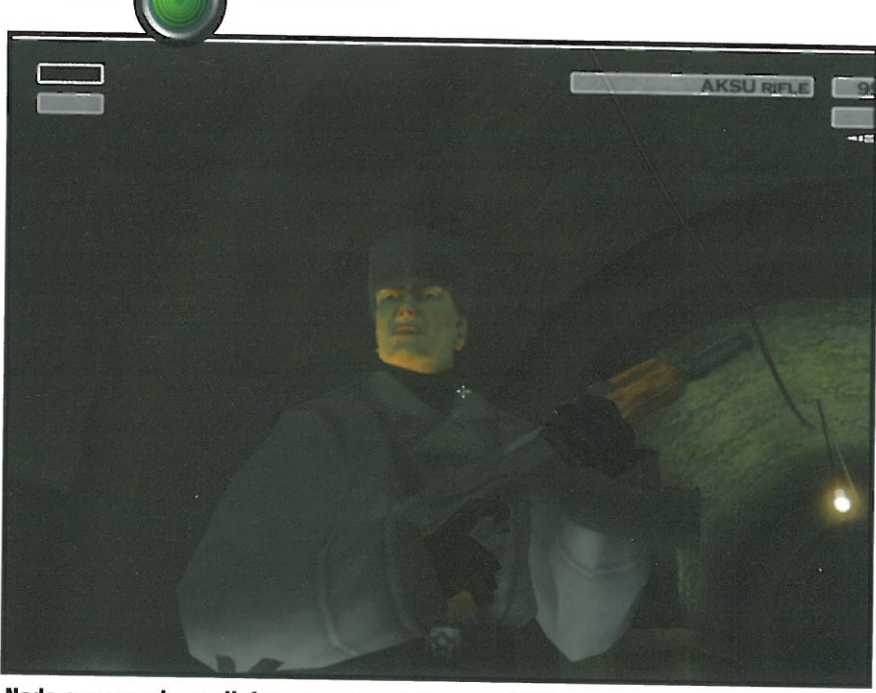
Por J. Font

Hace poco más de un año dedicábamos nuestra portada a *Hitman: Codename 47*, un juego que alternaba cortas fases de acción frenética con mucho sigilo y escrupulosa planificación. En él encarnabas al perfecto asesino a sueldo, el metódico Hitman. El calvo protagonista se ha refugiado en un monasterio siciliano, donde irán a buscarle para que se ponga al servicio de la mafia rusa. Pronto descubrirás que otro "profesional" está pisándote los talones, así que acabarás disfrutando de un apasionante duelo entre artistas del homicidio como el que planteaba la película *Asesinos*, sí, aquel tostón protagonizado por Sylvester Stallone y Antonio Banderas.



Un año da para mucho, y en IO Interactive lo han dedicado a, entre otras cosas, remodelar el motor gráfico de la primera entrega, bautizado en su momento como Glacier. Según el diseñador gráfico del proyecto, Thor, "además de en el motor se ha trabajado en el sistema de control y la interfaz para mejorar las sensaciones de juego y facilitar la inmersión en él". Eso sí, la beta actual todavía tiene numerosos aspectos por pulir.

La versión rediseñada del motor soporta un número mayor de polígonos, algo que se traducirá en unos escenarios más vastos que en el original y la inclusión de más elementos con los que interactuar y más personajes no jugador. Thor comenta que "algunas misiones tendrán lugar en estancias pequeñas, otras en exteriores urbanos y otras en grandes escenarios al aire libre". Esta variedad de escenarios permitirá que los jugadores hagan algo de turismo virtual por lugares como la gélida San Petersburgo o los tórridos paisajes del norte de África.



Nada como un buen disfraz para pasar desapercibido.

"Hay misiones que transcurren en lugares como un edificio de oficinas en Malasia, Sicilia, Japón o la India", añade Thor.

Tan eficaz como elegante

Entre las novedades que incluirá la secuela está la posibilidad de grabar la partida durante las misiones, un detalle muy útil, ya que en *Hitman 2* será fácil perder dada la cantidad de planificación que exigen las misiones. Se tratará de abrirte paso hasta el tipo al que debes liquidar sin correr riesgos excesivos ni llamar mucho la atención, decidir cómo te deshaces de él y tener previsto antes de hacerlo un plan de huida razonable.

La inclusión de nuevas armas también implicará un mayor número de efectos especiales

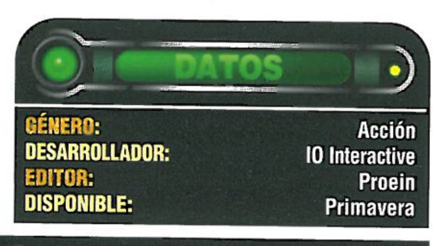
El juego recompensará la eficacia en la realización de objetivos, pero el premio será mayor si los realizas de forma lo menos expeditiva y lo más elegante posible. Siempre será mejor hacer que parezca un accidente, así que deberás utilizar todo tipo de instrumentos para que tus fechorías sean discretas y de una precisión quirúrgica.

Thor destaca que "se han mantenido las mismas armas y herramientas que en la versión anterior, pero añadiendo unas cuantas más que tendrán un impacto directo sobre la jugabilidad, desde rifles con balas antiblindaje, a cloroformo, pistolas aturdidoras, gafas de visión nocturna e incluso ballestas".

El objetivo de tanta variedad es que sean los jugadores quienes decidan cuál va a ser su *modus operandi*, ya sea expeditivo o refinado, lo que equivale a decir que habrá tantos *Hitman 2* como personas lo jueguen. Según sus autores, el juego permitirá tácticas de sigilo mucho más variadas que en el original, ya que en éste era casi imposible prever las consecuencias de nuestros actos, algo que se ha corregido introduciendo cámaras remotas con las que se podrá estudiar la situación con mayor comodidad. Además, se ha adaptado la cámara para que sea posible (opcionalmente) seguir el juego desde una perspectiva en primera persona. De esta manera, los jugadores habituados a los *shooters* disfrutarán de una experiencia que va a resultarles más familiar, aunque con esta perspectiva se perderá dominio del escenario y capacidad para explorarlo.

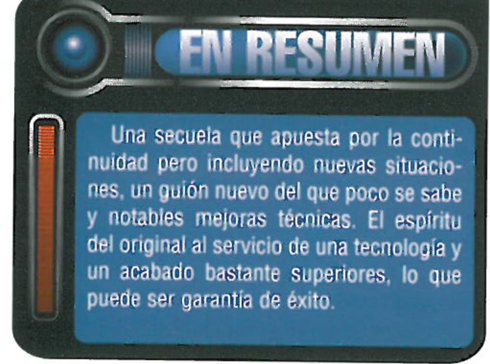
Violencia planificada

El juego estará dividido en ocho capítulos que albergan un total de 21 misiones, todas ellas muy distintas entre sí y con alicientes para que puedas repetirlas sin que ninguna parezca la misma. Thor explica que nos haremos cargo de todo tipo de objetivos, "pueden ser simples envenenamientos o disparos de francotirador, pero también habrá misiones en que se combinarán varios objetivos o se deberán realizar acciones muy complejas". En cuanto a



DATOS

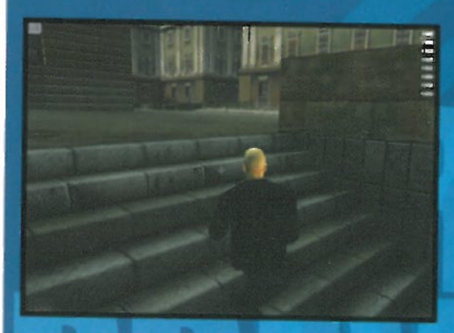
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	IO Interactive
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Primavera



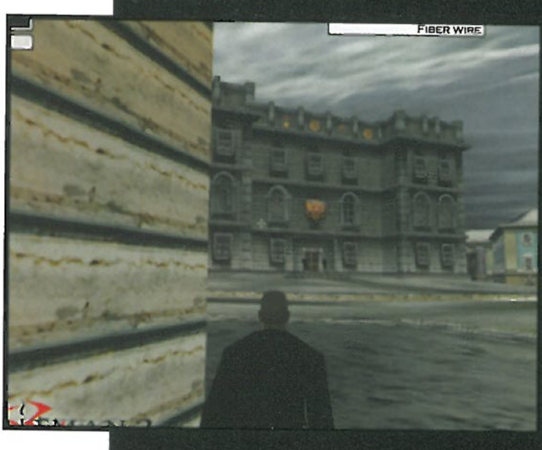
EN RESUMEN

Una secuela que apuesta por la continuidad pero incluyendo nuevas situaciones, un guión nuevo del que poco se sabe y notables mejoras técnicas. El espíritu del original al servicio de una tecnología y un acabado bastante superiores, lo que puede ser garantía de éxito.

Un buen profesional conoce la importancia de la pulcritud y las buenas maneras.


El juego incorporará cámaras que permitirán escudriñar mejor el escenario.

Deberás cruzar la plaza. Y no va a ser fácil.



PALABRA DE DESARROLLADOR

El diseñador gráfico del equipo de IO Interactive, Thor, no quiso soltar prenda sobre el argumento de la nueva entrega, pero sí se prestó a satisfacer nuestra curiosidad en todos los demás aspectos.

Game Live: ¿Es cierto que *Hitman 2* tendrá un guión en el que han trabajado escritores profesionales?
Thor: Prefiero no dar muchos detalles al respecto, aunque la historia girará en torno a una serie de circunstancias que obligarán a Hitman a volver a su antiguo oficio. Pronto descubrirá que nada es lo que parece y que ni siquiera él es el mismo de antes.

GL: ¿En qué os habéis inspirado a la hora de crear el personaje y diseñar las situaciones en que se ve envuelto?
T.: En películas como *El profesional* o *El padrino*. Nuestro objetivo es crear situaciones lo más intensas y verosímiles, como en una película, y darle al jugador la oportunidad de ser él quien las resuelva de la manera que se le ocurra.

GL: ¿Se conservará el equilibrio entre violencia y sigilo?
T.: Dependerá de lo que el jugador decida. Queremos poner en sus manos el control de la situación y que el sistema de juego se adapte a sus preferencias. Quien prefiera recurrir a la pura agresión y el uso continuo de armas de fuego, podrá hacerlo.

GL: ¿Habrá esta vez opciones multijugador?
T.: No, como en el primer *Hitman*, queríamos que este juego fuese una experiencia para disfrutar en solitario. Pero no descartamos hacer algo en el futuro.

GL: ¿Por qué razón habéis introducido la perspectiva en primera persona?
T.: Para que los jugadores acostumbrados a *Quake* y títulos por el estilo puedan disfrutar más del juego. Los que prefieren un estilo de juego más similar al de las consolas o los juegos de aventuras pueden seguir optando por la tercera persona.

GL: ¿Qué grado de originalidad podemos esperar de esta nueva entrega?
T.: El suficiente, aunque no hemos intentado reinventar la rueda. El juego estaba muy bien como estaba, pero su tecnología podía mejorarse y es eso lo que estamos haciendo.





Hitman no tardará en volver al ruedo y echar de menos la vida monacal.

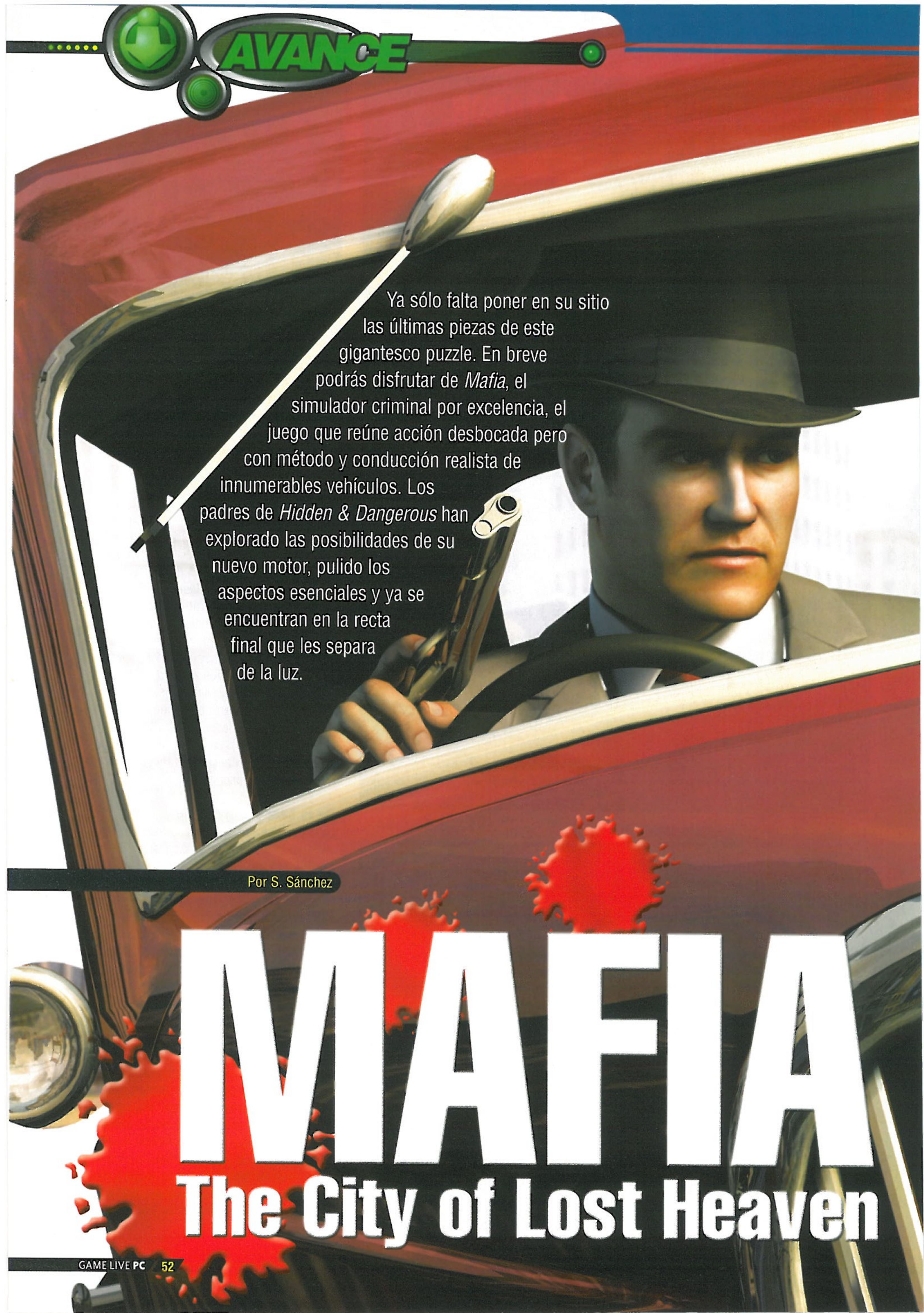
la IA de los enemigos, se está mejorando para que éstos reaccionen con mayor precisión al tipo de estímulos que tus acciones les proporcionen.

En la práctica, eso va a traducirse en que habrá algo menos de acción directa, ya que el uso de las armas de fuego hará que aparezcan más enemigos y se líen a tiros, y eso no será ni deseable ni conveniente para el éxito de tus misiones. Aun así, en ocasiones no habrá más remedio que recurrir al tiroteo, y será entonces cuando disfrutes plenamente del espectacular sistema de daños y alteraciones físicas (para que nos entendamos, los agujeros de bala se harán notar y si un cuerpo cae por unas escaleras, no se detendrá en el primer peldaño). La inclusión de nuevas armas también implicará un mayor número de efectos especiales.

De lo bueno a lo óptimo

La nueva entrega va a caracterizarse por la extrema pulcritud de su acabado. Se ha optado por no tocar lo que funcionaba, pero se está dedicando un notable esfuerzo a pulir los principales aspectos mejorables. En palabras de Thor,"nuestra filosofía ha sido tener en cuenta las críticas y comentarios que recibió en su día el primer juego. Como sabíamos muy bien qué era lo que había funcionado y qué no, nos hemos centrado desde el principio en esto último".

Para concluir, Thor señala que "el estilo de juego no tenía por qué cambiar, pero sí hemos intentado hacerlo mucho más refinado, rico en opciones y menos confuso". Así que prepárate para una nueva experiencia. Si introducirte en la piel de Hitman fue para ti una experiencia reveladora, la nueva entrega promete acercarte al nirvana de los asesinos a sueldo. No pierdas detalle del retorno del criminal más lúcido y elegante de la historia del software.



Ya sólo falta poner en su sitio las últimas piezas de este gigantesco puzzle. En breve podrás disfrutar de *Mafia*, el simulador criminal por excelencia, el juego que reúne acción desbocada pero con método y conducción realista de innumerables vehículos. Los padres de *Hidden & Dangerous* han explorado las posibilidades de su nuevo motor, pulido los aspectos esenciales y ya se encuentran en la recta final que les separa de la luz.

Por S. Sánchez

MAFIA
The City of Lost Heaven



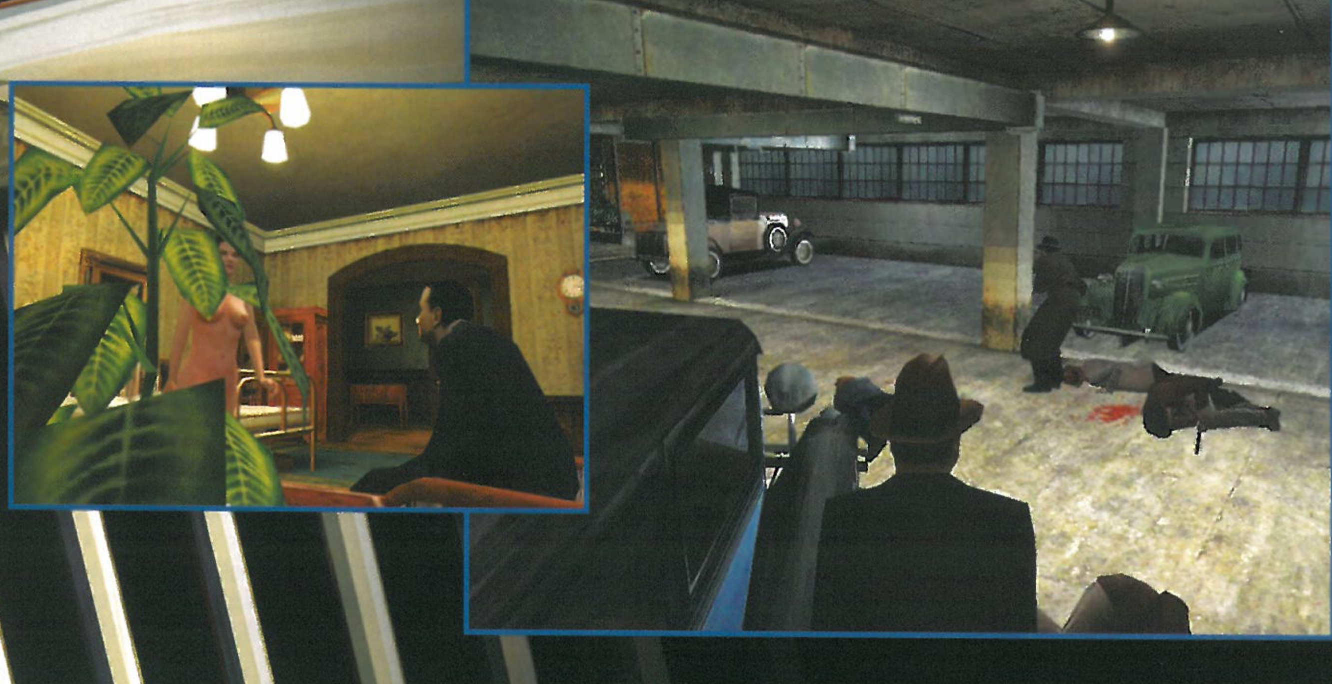


Mafia tendrá, para empezar, una intro tutorial de lo más curiosa. Lo primero que harás será conocer a tu personaje, el taxista Tommy Angelo, y acompañarlo en su actividad cotidiana por la ciudad ficticia en que vive. Esta fase consta de varias pequeñas misiones de transporte con estrictos límites de tiempo. Se trata de una forma plácida y bastante poco habitual de empezar un juego de acción, pero te servirá para familiarizarte con el entorno físico del juego. Antes de completar este tutorial, habrás recorrido gran parte del área de alrededor de 10 kilómetros cuadrados de que consta la ciudad y pasado junto a la mayoría de sus 400 edificios, muchos de ellos reconocibles a simple vista y útiles como referencia para orientarse. También podrás recorrer el área de 35 kilómetros cuadrados que rodea este núcleo urbano.

La ley del hampa

La verdadera acción empezará cuando unos mafiosos suban al taxi de Tommy y le pidan que se zafe del automóvil que les persigue. La habilidad del taxista impresionará tanto a sus clientes que acabarán ofreciéndole unirse a la familia Salieri, uno de los clanes mafiosos de mayor prestigio. Tommy iniciará su carrera criminal en la parte baja del escalafón, conduciendo el coche mientras sus compañeros se encargan de tareas más peligrosas. Más adelante, cuando se gane la confianza de los suyos, empezará a realizar misiones de contrabando, protección e incluso ajustes de cuentas.

El juego tendrá una marcada atmósfera



LOS MALOS DE TURNO

Los Salieri son una familia bien avenida. Sus miembros comparten actividad profesional y unas relaciones basadas en la confianza y el respeto. Son criminales, eso sí, pero serios y honorables.



TOMMY ANGELO
Nunca hubiese aparcado su taxi si no llega a ser porque los Salieri le reclutaron. Su dura infancia ha hecho de él un tipo dispuesto a realizar tareas cada vez más duras y sórdidas sin el menor remordimiento. O al menos eso es lo que él cree.



NORMAN
El tipo al que Tommy contará su singular historia. Norm es un genuino representante de la escuela americana de detectives. Brusco y expeditivo, poco escrupuloso a la hora de elegir los métodos con que combate el crimen.



DON SALIERI
Un Padrino con marcado sentido del honor, capaz de tratar las crisis con tacto y diplomacia y seguro de que el respeto puede llegar a importar mucho más que el dinero. Pese a sus buenas inclinaciones naturales, dirige a los Salieri y no dudará en hacer lo que sea cuando las circunstancias lo exijan.



PAULIE
El líder de la banda de Tom. Un personaje impulsivo e imprevisible. La dureza con la que trata a los demás lo ha convertido en una persona temida pero poco apreciada. Aun así, Paulie sabe ser amigo de sus amigos. Ganarse su confianza es un seguro de vida.



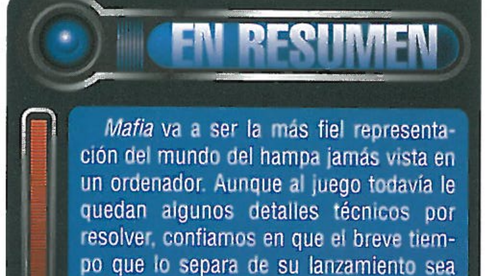
SAM
Este primo lejano de Robert de Niro es el brazo ejecutor de la familia. No destaca por su inteligencia pero conoce muy bien su trabajo, y se encargará de transmitir estos conocimientos a Tommy, al que acompaña en muchas de las misiones.

cinematográfica y la historia contará con todos los ingredientes propios de una película de suspense. La progresión argumental se basará en los recuerdos de Tommy, convertido en un veterano que recuerda con nostalgia su vida como miembro de la Familia. Una vida cuajada de aventuras, sorpresas y traiciones.



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Illusion Softworks
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Febrero

EN RESUMEN



Mafia va a ser la más fiel representación del mundo del hampa jamás vista en un ordenador. Aunque al juego todavía le quedan algunos detalles técnicos por resolver, confiamos en que el breve tiempo que lo separa de su lanzamiento sea suficiente para que el juego solvente sus actuales problemas técnicos.

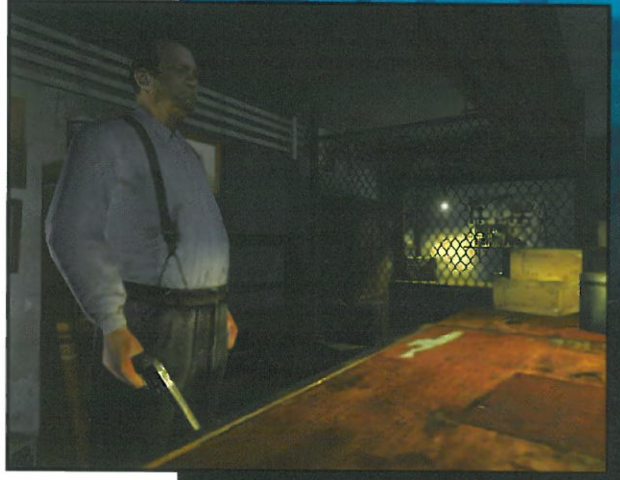
En *Mafia*, la policía jugará un papel muy importante, tanto en el desarrollo de la historia como en el juego en sí. La ciudad se rige por un código cívico y unas normas de circulación que podrás respetar o no. Si optas por saltarte semáforos e ir llamando la atención, lo más probable es que la policía acabe cruzándose en tu camino. Pasear por la ciudad con una pistola en la mano o cometer crímenes a plena luz del día serán, sencillamente, malas ideas que pueden conducir a un rápido castigo.

La tercera placa
Durante la presentación del juego comprendimos claramente la importancia de ser discreto. Cada vez que te pases de la raya verás como una placa policial aparece en la parte superior de la pantalla. De esta forma se te indicará cuál es el estado de tus relaciones con la justicia. Cuando acumules tres placas doradas, te habrás convertido en enemigo público número uno y una avalancha de coches patrullas se abalanzará sobre ti con un encarnizamiento y una eficacia que no podría resistir ni el mismo Rambo.

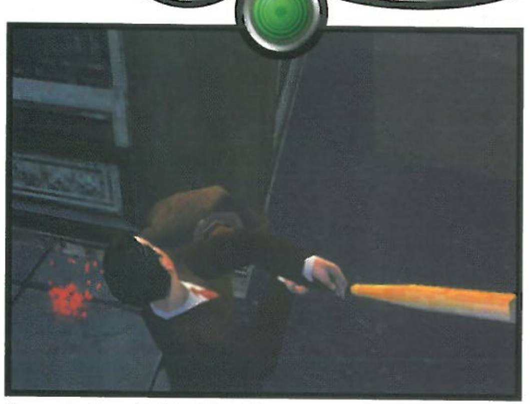
En *Mafia* no podrás llevar encima más de dos armas de grueso calibre si pretendes pasar desapercibido, pero deberás asegurarte de que puedan esconderse bajo la chaqueta, cosa que hará poco recomendable el uso de juguetes como los rifles de francotirador o la ametralladora Thompson 1928. En cuanto a armas pequeñas, podrás disponer de tantas como quieras. Aunque en la presentación asistimos al desarrollo de misiones en que Tommy salía de situaciones muy


¡No me esperaba esto de ti, Sam! Ni siquiera sabía que era tu novia.


Ser de los malos implica estar siempre alerta. Incluso en el garaje pueden estar esperándote.


El armero de la familia tiene muy malas pulgas. No se te ocurra sacar un arma delante de él.

El argumento contará con los ingredientes propios de una película de suspense



Cuando Don Salieri te diga que quiere un trato especial para uno de sus amigos, está diciéndote que uses el bate.



Deberás estar atento a las escenas cinemáticas, ya que vienen cargadas de información útil.

comprometidas utilizando con profusión devastadoras granadas, lo más probable es que éstas sólo estén disponibles en algún momento concreto o que se activen en algún posible modo de trucos.

Daniel Vavra, jefe del proyecto, explica que el apartado gráfico ya casi puede darse por cerrado. "Ha sido lo más duro", comenta, "ya que perdimos mucho tiempo trabajando en una versión mejorada del motor de *Hidden & Dangerous* hasta darnos cuenta de que necesitábamos una herramienta más potente para crear la ciudad virtual que nos habíamos propuesto, así que empezamos a trabajar en el LS3D, lo que en la práctica suponía empezar de nuevo". Este motor está dando muy buenos resultados. Por eso Illusion Software lo utiliza también en *Hidden & Dagerous 2* y el resto de proyectos en que está trabajando.

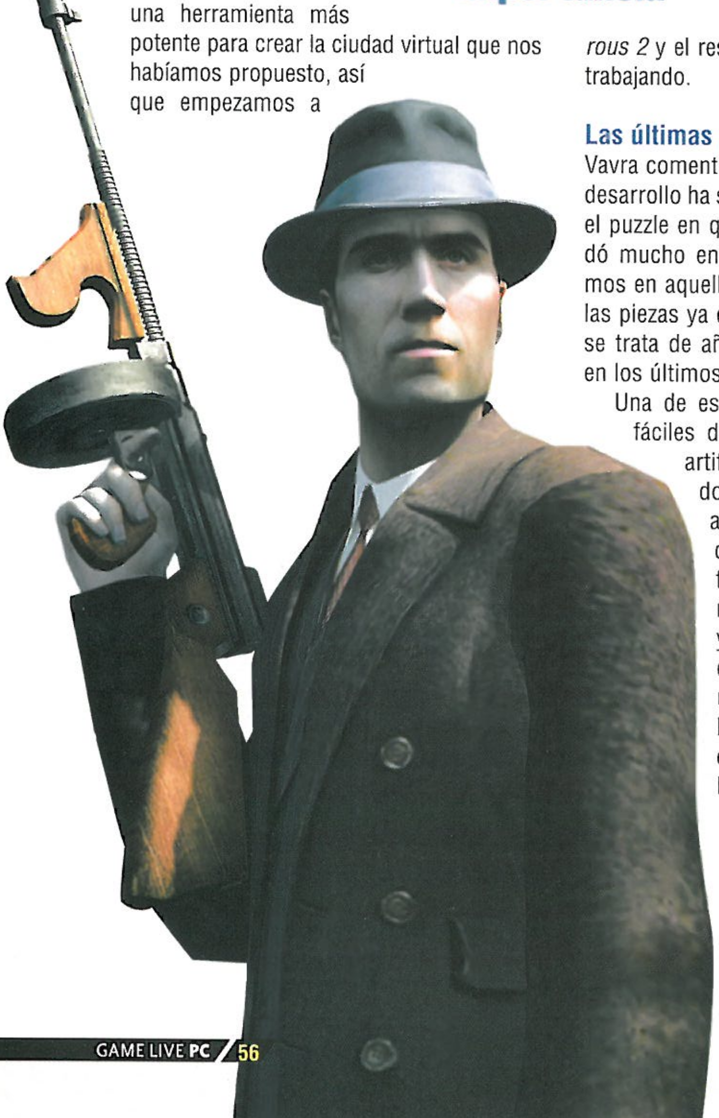
En pocos juegos de acción los vehículos tienen tanta importancia

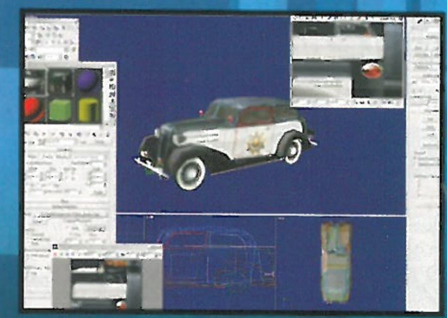
Las últimas piezas

Vavra comentó también que el proceso de desarrollo ha sido largo y complejo porque el puzzle en que estaban embarcados tardó mucho en tomar forma. "Ahora estamos en aquella fase en que la mayoría de las piezas ya es-tán sobre el tapete y sólo se trata de añadir las piezas que encajan en los últimos huecos".

Una de esas últimas piezas en teoría fáciles de colocar es la inteligencia artificial, a la que siguen faltando varios peldaños para llegar al final de la escalera. La policía sigue comportándose de forma no siempre racional y realista, pero los enemigos ya buscan posiciones a cubierto cuando se avecina un tiroteo y sacan partido de los diferentes elementos del escenario para evitar ser un blanco fácil.

Estas precauciones elementales producirán divertidísimas ensaladas de tiros, como las del cine negro, ya que la única forma de alcanzar blancos será gastar mucha munición en disparos a ciegas. El motor empleado reproducirá con precisión los impactos de bala y conservará los casquillos. Otra particularidad de la IA va a ser que se tendrá en cuenta la personalidad de tus enemigos. Algunos permanecerán a cubierto en sus seguras posiciones, pero otros perderán los nervios y se abalanzarán sobre ti, convirtiéndose así en un blanco fácil.

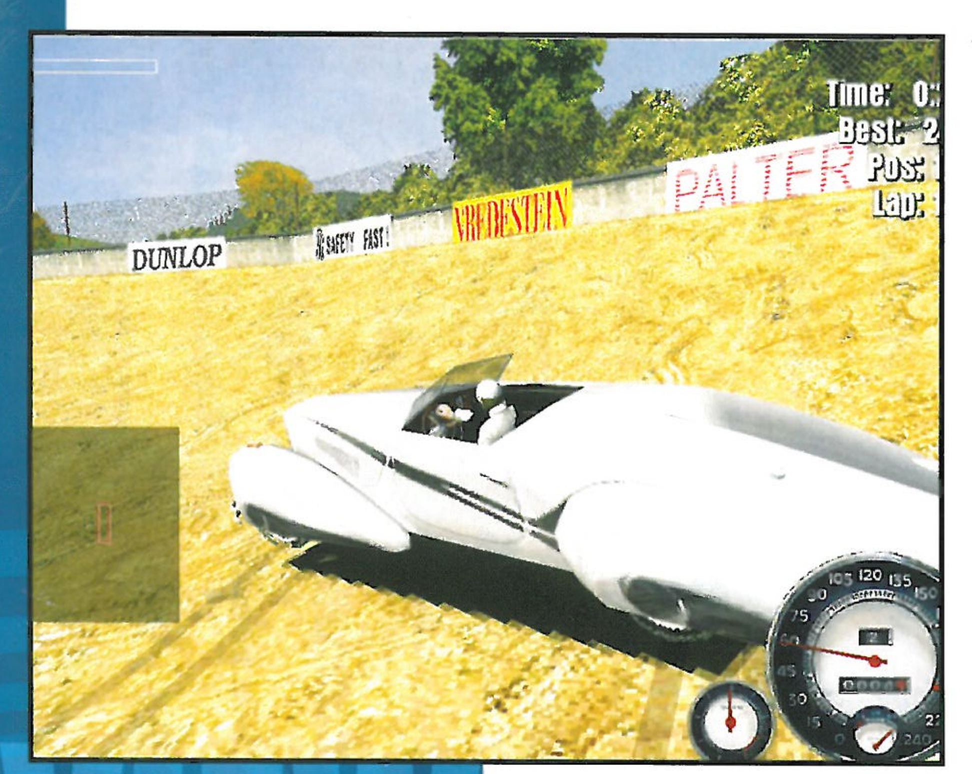




En esta imagen puede verse el diseño de un coche de policía realizado con la herramienta 3D Studio Max.



La Mafia está por medio, así que mejor será hacer como si no hubieses visto el cadáver.



¿Quién iba a decirnos que en un juego sobre la mafia nos veríamos compitiendo en carreras de coches?

Pánico al volante

En pocos juegos de acción los vehículos tienen tanta importancia como en *Mafia*. Podrás pilotar hasta 60 modelos a cargo de 10 fabricantes distintos. Todos ellos estarán reproducidos con precisión y dispondrán de una física realista, aunque sólo podrás verlos en perspectiva en tercera persona.

Teniendo en cuenta que no se trata de un simulador de conducción, es impresionante que se estén reproduciendo la mayoría de parámetros que afectan al comportamiento de un vehículo real, incluido el peso de los pasajeros. El modelo de daños permitirá que los coches se deformen en tiempo real, incluso reventarán las ruedas y saltarán sus ejes cuando reciban impactos de bala. En caso de accidente está previsto también que los pasajeros sufran daños de gravedad variable según la importancia del impacto.

Illusion está intentando sacarle el máximo provecho al excelente comportamiento de sus vehículos, y por eso ha incluido misiones que tendrán como objetivo único ganar una carrera contra otros bólidos, trucados o no. Estas misiones podrán jugarse también en el modo multijugador, del que poco más se sabe aparte de que incluirá variantes de opciones tan habituales como el *deathmatch* o la captura de bandera.

EL CEREBRO DE LA OPERACIÓN

Daniel Vavra es el máximo responsable de ese faraónico proyecto que va a llamarse *Mafia*. Abusamos de su paciencia para que nos diese detalles sobre algunos de los aspectos del juego que más habían llamado nuestra atención.

GAME LIVE: ¿Quién es Daniel Vavra?
DANIEL VAVRA: Daniel Vavra no es ninguna celebridad en el mundo de los videojuegos, y eso se debe a que hasta hace poco era uno más dentro de una compañía de desarrollo checa, con la única experiencia de haber trabajado en *Hidden & Dangerous*. Pero espero que esto cambie en cuanto se edite *Mafia*, juego del que soy máximo responsable.

GL: El juego nos recuerda un poco a *Hitman* y *Driver*. ¿En qué dirías que se diferencia de estos títulos?
D. V.: Yo diría que, más que a otros juegos, *Mafia* se basa en las películas y libros que han abordado el tema de las mafias criminales en los años 30, como puede ser la trilogía *El Padrino*. El trabajo de documentación nos ha permitido descubrir cosas tan sorprendentes como que en aquella época los bancos ya disponían de un sistema de alarma silenciosa conectada con la comisaría más cercana.

GL: El juego consta de 20 misiones. No parecen muchas...
D. V.: Bueno, todo depende de su duración, y éstas son muy largas. Cada misión se divide en una serie de misiones secundarias, así que seguro que el juego será lo bastante largo y complejo.

GL: A *Mafia* no le falta su dosis de violencia e incluso alguna escena de destape. ¿Crees que eso puede perjudicar su difusión en algunos países?
D. V.: No, ¿por qué? Se trata de un juego adulto, y así lo indicará su carátula. Además, no nos estamos recreando en la crudeza de las escenas violentas e incluso podrá regularse la cantidad de sangre que aparezca. Es imposible hacer un juego de acción realista sin mostrar escenas de violencia. En cuanto a los desnudos, están en la versión que hemos enseñado a la prensa, pero está por ver si los conservamos. El guión los justifica, no se trata de desnudos gratuitos.

GL: ¿Qué característica del juego destacarías?
D. V.: Todas. Los gráficos y las animaciones son realmente espectaculares, ya que hemos usado las técnicas de captura de movimientos para prácticamente cualquier tipo de animación. Además, los vehículos acaban constituyendo un juego dentro del juego. Y los modelos de daños han sido trabajados con especial cuidado para que todo sea lo más realista posible.

GL: ¿Tienes alguna anécdota divertida del proceso de desarrollo?
D. V.: La captura del movimiento de los coches fue realmente divertida. Intentamos usar un modelo de coche real para recrear todos los posibles movimientos, desde el abrir y cerrar de las puertas hasta las suspensiones. En cuanto lo sacamos del estudio, el aparato de captura empezó a volverse loco porque el vehículo era metalizado, así que tuvimos que hacer una representación a tamaño real del mismo coche en madera. En las posteriores sesiones, tuvimos que pasarle el detector de metales a cualquier persona u objeto cuyos movimientos queríamos capturar.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Llevo varias semanas enfrentándome sin descanso a hordas de nazis virtuales. Primero fue *Return to Castle Wolfenstein*, después *Day of Defeat* y para postres me ha tocado una inmersión a pecho descubierto en este *Medal of Honor*. Tanta cruz gamada acabaría aburriendo a cualquiera, pero el juego de 2015 Inc. promete tanto que no conseguiría aburrirme aunque todos los juegos del mundo fuesen *shooters* de masacrar nazis.

Por S. Sánchez

Este juego ya suena a viejo conocido, porque es mucho lo que se ha escrito sobre él e incluso habíamos tenido antes la oportunidad de probar alguna misión aislada. Pero hasta hoy no teníamos una beta avanzada que pudiésemos llevarnos a la oficina para jugarla sin descanso y desentrañar sus secretos.

Las sesiones intensivas de *Medal of Honor* a que me ha sometido Navarrete en esta última semana me permiten decir alto y claro que el juego será estupendo, te enganchará desde su primera escena y te dará algo interesante que contarle a tus nietos el día de mañana. Una banda sonora épica acompañará desde el principio tu recorrido por esta soberbia contienda virtual en la piel del valeroso teniente Mike Powell.

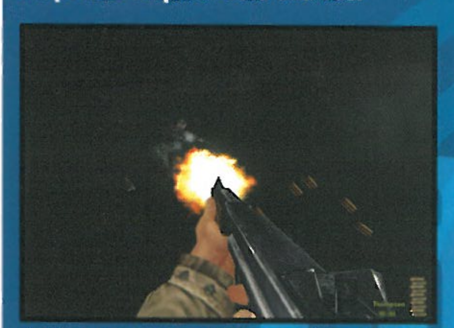
Empezarás enrolándote en una pequeña misión de rescate. Sin saber cómo, te encontrarás sumido en un frenético combate en el que apenas dispondrás de unos segundos de respiro. Ambientación cinematográfica, sintonía que marca el ritmo de las acciones y adrenalina, mucha adrenalina. Tal vez lo mejor sea que no tendrás la sensación de estar jugando a un *shooter*, sino inmerso en una situación de riesgo extremo en la que se trata de pensar rápido, ser práctico y confiar en la suerte.





Tus camaradas no te sacarán las castañas del fuego, pero sí te echarán un cable.

Los fogonazos delatarán tu presencia. No podrás disparar sólo una vez.



No te adentres a ciegas en los edificios: serán una fuente de peligros.

Línea ascendente

Medal of Honor va a ser un juego muy lineal. Tanto, que las 20 misiones se dividen en una multitud de pequeños objetivos que debes superar uno por uno si quieres acceder al siguiente. O sea, que puede que en algunos momentos te quedes bloqueado sin saber qué hacer y debas recorrer el escenario hasta que descubras cuál es el objetivo que has pasado por alto. A pesar de esta limitación, el juego no va a parecerte monótono, porque encontrarás objetivos muy diversos y la realización de cada uno de ellos será toda una aventura en sí misma.

Medal of Honor se basa en el aprendizaje continuo: cada nueva situación te exigirá soluciones nuevas

Es sorprendente comprobar hasta qué punto *Medal of Honor* se basa en un aprendizaje continuo: cada nueva situación va a exigirte soluciones nuevas, algunas tan divertidas y verosímiles como buscar una radio para pedir apoyo aéreo. Las misiones más habituales serán aquellas en que deberás unirte a pequeños grupos de soldados y ayudarles en la consecución de objetivos muy concretos, como apoderarse de documentos secretos o colocar explosivos.

En concreto, yo le tenía muchas ganas a la misión del desembarco en la playa normanda de Omaha Beach. No encontrarás una experiencia bélica más completa y verosímil en mucho tiempo. Si has visto *Salvar al soldado Ryan* te resultará familiar la forma en que se desarrollan los acontecimientos: en cuanto se abran las compuertas de la barcaza, la mitad de tus compañeros caerán bajo el intenso fuego enemigo y deberás empezar a arrastrarte hacia la alambrada evitando como puedas los disparos de los morteros y los nidos de ametralladoras de los búnkers. Y eso no será más que el principio.

Artillería inteligente

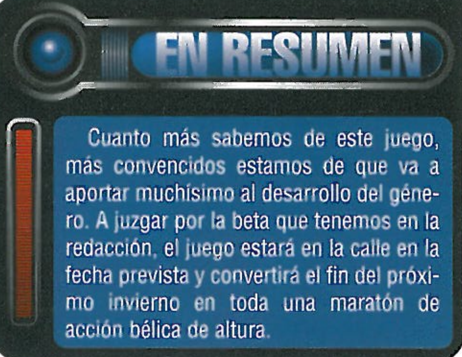
No todo va a ser acción pura y dura en medio del caos. También habrá lugar para las misiones de sigilo. En ocasiones deberás hacerte con uniforme y documentación nazi para tratar de llegar lo más lejos posible sin ser sorprendido. Aunque no será del todo imposible abrirse paso a tiro limpio y pecho descubierto, encontrarás tantos enemigos a tu paso que puede que agotes la casi infinita munición. Además, este método hará que tardes muchísimo en avanzar unos pocos metros, algo que apenas te llevará unos segundos si recurres al sigilo y te haces con el salvoconducto adecuado.

Tampoco faltarán misiones en las que te



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	2015 Inc.
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero



EN RESUMEN

Cuanto más sabemos de este juego, más convencidos estamos de que va a aportar muchísimo al desarrollo del género. A juzgar por la beta que tenemos en la redacción, el juego estará en la calle en la fecha prevista y convertirá el fin del próximo invierno en toda una maratón de acción bélica de altura.



Una escena del asalto a las trincheras normandas.



En algunas misiones los vehículos cobrarán especial relevancia.



Busca un lugar alto y podrás hacer maravillas con esta mira telescópica.

subirás a algún vehículo y asumirás el puesto de artillero o deberás avanzar en solitario combinando el rifle francotirador con el rifle de asalto.



Sólo pisar la playa de Omaha ya será todo un logro.

En la versión que hemos probado, la inteligencia artificial de los enemigos da buenas vibraciones, aunque aún parece mejorable. Hemos podido ver cómo nuestros rivales se cubrían a la perfección y se escondían para evitar nuestro ángulo de tiro, pero la mayoría tienden a abalanzarse sobre ti, por lo que te facilitan bastante las cosas. Esto es algo que muy probablemente podrá corregirse en la versión final, así que no te extrañe que acabes echando de menos a esos ingenuos enemigos que se dejaban masacrar con tanta gracia.

Poco más queda por pulir en este juego, aparte de algún fallo gráfico de tipo menor y fácilmente subsanable. La beta está muy avanzada y ofrece jugabilidad en perfecto equilibrio, así que parece que los desarrolladores se están concentrando en pulir detalles accesorios para que el juego se edite en el mejor estado posible. Si antes esperábamos este juego con verdadera impaciencia, después de jugar con la beta vamos a ponerle un cirio a la Virgen del Carmen para que esté en la calle pronto y sea tan bueno como pensamos que será.



ARMADOS Y PELIGROSOS

Por mucho valor que demuestre, el teniente Mike Powell no va disponer de mejores armas que sus compañeros. Su equipo básico será el que llevaban los soldados americanos durante la Segunda Guerra Mundial y lo completará con lo que pueda encontrar en el campo de batalla.

PANZERSCHRECK
La supremacía de la división Panzer alemana en los campos de batalla propició un rápido desarrollo del bazuka antitanque aliado. Los tanques requerirán varios disparos de este arma para neutralizarlos.

SPRINGFIELD '03
Aunque se puede usar como un rifle normal y corriente, el Springfield '03 con mira telescópica se hizo famoso por sus virtudes como rifle francotirador. Dispondrás de él en varias misiones, aunque su baja frecuencia de disparo hace que no siempre sea la mejor opción.



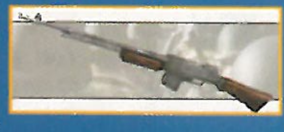
M1 GARAND
Una auténtica maravilla al alcance de todo soldado de infantería. Muy rápido y semiautomático, lo que lo convierte en arma todoterreno. Lo usarás en las primeras misiones y siempre será una buena arma secundaria.



MP40
Se calcula que llegaron a producirse hasta 900.000 unidades de esta ametralladora de asalto. Su único inconveniente es que tendrás que vigilar el retroceso cada vez que dispares.



BAR RIFLE
Así es como se llamaban a los Browning Automatic Rifles, cuyos primeros modelos ya empezaron a usarse en la Primera Guerra Mundial. El disparo es totalmente automático y el daño que produce es mayor que el de una MP40.



COLT 45
Esta pistola fue la usada por las unidades americanas durante 84 años. Eso se debe a que constantemente fueron apareciendo nuevas versiones del mismo modelo que la convertían en una de las pistolas más rápidas y fáciles de manejar.

THOMSON
Esta ametralladora de corto alcance es un arma automática que resiste las peores condiciones climáticas y de precariedad y que, además, pesa poco. Es muy práctica.



STIELHANDGRANATE 24
En misiones de infiltración o cuando el enemigo se retire encontrarás granadas alemanas que podrás utilizar más adelante. La distancia a que las lances dependerá del tiempo que mantengas apretado el botón de disparo.



MARK II
Esta granada de fragmentación fue la más usada por los soldados americanos. De todas maneras, no sabemos si en la versión final del juego revisarán su radio de alcance, ya que en la beta no alcanza los cinco metros.

Cuando **una de las más populares series de juegos de estrategia se convierte en genuina acción**, hay motivos para permanecer a la escucha y esperar algo grande. **Pronto sabremos si este renegado es un soldado ejemplar o un simple desertor** de tres al cuarto.

Command & Conquer RENEGADE

Por J. Font

A la serie *Command & Conquer*, que ya lo ha hecho todo en el mundo del PC, sólo le faltaba ponerse piel de *shooter*. Gracias a *Renegade*, no te limitarás a dar órdenes a las unidades del GDI o de los NOD. Vas a ser uno de ellos, en concreto, el capitán Nick "Havoc" Parker, personaje que formaba parte de los Dead 6, una unidad de élite de los GDI. En *Renegade*, tu soldado irá por libre, obsesionado como siempre por enfrentarse a los Black Hand, unidades de élite de los NOD lideradas por el incombustible Kane.

El juego contará con una campaña dividida en 11 niveles, en la que encontrarás los edificios, vehículos terrestres e incluso el argumento habituales en la serie *C&C*. Los procedimientos de ataque y defensa también tendrán puntos en común con el resto de la serie, así que no faltarán secuencias de juego en equipo en que tus compañeros te ayudarán a destruir las defensas estáticas enemigas o cubrirán tu avance. La diferencia es que esta vez no tendrás ningún control sobre estas unidades amigas. Westwood pretende que funcionen con pautas de IA individualizadas y que reaccionen en función de lo que vean u oigan.

El arte de la destrucción

Los edificios cumplirán las mismas funciones que en los *C&C* estratégicos. Si vuelas la barraca enemiga no aparecerán más soldados, si destruyes la fábrica de vehículos el enemigo no podrá producir más. Pero antes de destruir estos edificios con explosivos C4, deberás penetrar en ellos para obtener información vital que te ayudará en las siguientes misiones.

Cada edificio dispondrá de un panel de control desde el que podrás adquirir vehículos o mejorar tus armas (eso, claro está, siempre que tengas el tiberium suficiente). Si bien los vehículos no experimentarán cambios respecto a la versión estratégica, sí que habrá nuevas armas y tendrás la posibilidad de mejorarlas, tanto las convencionales como las basadas en el láser.

***Renegade* está llamado a ser toda una experiencia. La fidelidad al espíritu de *C&C* es sorprenderte.**

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Westwood Studios
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Todavía queda mucho por hacer, en especial en lo que respecta a sombras, luces, efectos y demás cuestiones técnicas, pero el juego conservará estupendamente el espíritu de *Command & Conquer* en un marco de acción en primera persona. Está visto que los estrategas de toda la vida tendrán que reciclarse.



Podrás emplear perspectivas tanto en primera como en tercera persona.



Tendrás apoyo en el campo de batalla. Claro que tú también deberás echarles una mano.

Renegade incluirá los edificios, vehículos e incluso el argumento habituales en la serie



Nada como un tanque oculto para infiltrarte en territorio enemigo. Si no te descubren, claro.



Con la variedad de armas de que dispondrás, no habrá elemento del escenario que se te resista.



El armamento químico también estará presente. Con él conseguirás que el enemigo pierda el norte.

La interfaz te parecerá semejante a la de cualquier otro *shooter*. Dispondrás de un punto de mira que pasará al color rojo cuando estés en posición de hacer blanco y al amarillo cuando estés recargando el arma. Recuerda que en *C&C* las unidades más poderosas tenían una cadencia de disparos inferior y eso se reflejará también en este juego. En la parte inferior encontrarás un pequeño radar, así como la barra de escudo y el estado de salud. Éste, en combate, pasará a ubicarse junto al punto de mira para que tengas presente el momento en que debes pensar en retirarte.

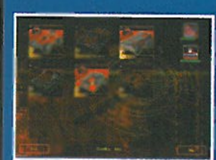
Delicias múltiples

El juego también contará con su apartado multijugador. Soportará hasta 32 jugadores, un número que garantiza diversión suficiente. Los modos plantearán un tipo de combate en equipos complejo que tal vez exija al menos 15 o 16 jugadores para funcionar de forma óptima, aunque es probable que en la versión final la máquina se haga cargo de las posiciones de los jugadores que falten para llegar a 32.

Renegade puede ser un *shooter* que dé mucho que hablar, aunque tendríamos que ver una beta algo más avanzada para comprobar si la campaña para un solo jugador cumple con las expectativas. De momento, podemos decir que las partidas a varias manos te hacen sentirte carne de cañón en un campo de batalla inmenso, como esos diminutos *sprites* a los que mandabas al frente en anteriores *C&C* sin tener en cuenta su miedo y sus minúsculos sentimientos.

RENEGADE BETA PARTY

La beta examinada ya permite hacerse una idea más o menos precisa de algunas claves del modo multijugador de este *Command & Conquer*.



Necesitarás vehículos, ya que enfrentarte a pelo contra una torreta o un tanque Mamoth no es una buena idea. El vehículo a elegir dependerá de la cantidad de tiberium de que dispongas.



Cuando te encuentres con obstáculos peliagudos, deberás echar mano de alguna unidad metalizada para que te proteja y afinar la puntería para ir liquidando enemigos desde lejos.



Los ingenieros no participarán en el combate, pero serán piezas fundamentales en cualquier ataque. Entre sus habilidades destaca la de reparar los vehículos o sembrar zonas de explosivos.



Como en la versión estratégica, el jeep no siempre será el mejor de los vehículos posibles, así que elige bien o serás presa fácil para tus rivales y eso supondrá puntos perdidos por tu equipo.

REAL WAR

Detrás de este juego hay una idea revolucionaria: utilizar un moderno simulador para militares profesionales como base de un juego de estrategia. Así que prepárate para lanzar misiles Tomahawk desde el mar mientras tus SEAL destruyen las bases de los proyectiles tierra-aire enemigos.

Por J. Font

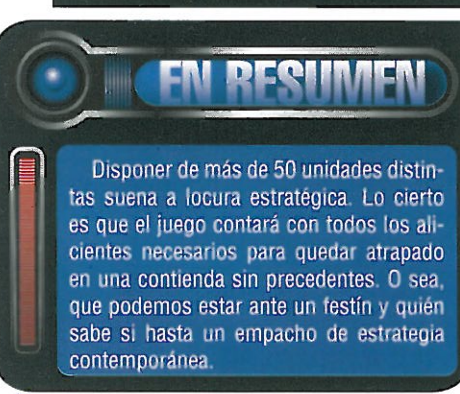
La virtud más llamativa de este *Real War* es el tipo de armamento que podrás emplear en él. Es difícil encontrar títulos en los que puedas hincarle el diente a un arsenal de F-18, portaaviones o submarinos nucleares. *World War III: Black Gold* acaba de abrir la veda al uso de armamento realista y *Real War* ha sido el primer juego en seguir sus pasos.

Este simulador bélico está basado en un programa educativo para oficiales del ejército norteamericano que realizó la compañía OC Incorporated. Hace unos meses apareció la versión americana, que enfrentaba a Estados Unidos con un grupo terrorista internacional. FX Interactive lanza ahora una edición especial (*Rebelión en Rusia*) en la que se han introducido modificaciones tanto técnicas como de argumento importantes. Para que te hagas una idea, los terroristas han sido sustituidos por una milicia de nostálgicos del comunismo. Vivirás un nuevo capítulo de la Guerra Fría, pero con el arsenal del que disponen en la actualidad la OTAN y el ejército ruso, así que no faltarán las unidades de élite ni tampoco los misiles balísticos de crucero.

Nada como unas cuantas pasadas para ablandar al enemigo. Luego el asalto será más fácil.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Simon & Schuster
EDITOR:	FX Interactive
DISPONIBLE:	Diciembre 2001



EN RESUMEN

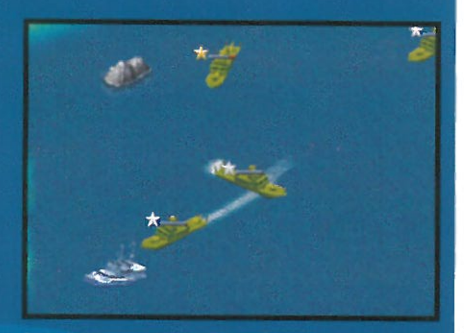
Disponer de más de 50 unidades distintas suena a locura estratégica. Lo cierto es que el juego contará con todos los alicientes necesarios para quedar atrapado en una contienda sin precedentes. O sea, que podemos estar ante un festín y quién sabe si hasta un empacho de estrategia contemporánea.

Como en C&C

Real War seguirá fórmulas de juego muy contrastadas. Incluirá dos campañas que constarán de una red de misiones interconectadas que, en otro de los modos, también se podrán jugar de forma independiente. Empezarás construyendo nuevas unidades y desarrollando mejoras tecnológicas. Por supuesto, nada de esto será posible si no dispones de suficientes recursos, pero en esta ocasión los obtendrás de forma casi automática. Bastará con construir los edificios adecuados para que helicópteros de transporte nutran tu intendencia.

Las misiones serán variadas y tendrán la particularidad de poder jugarse en el marco de las campañas o acceder a cualquiera de ellas sin ningún tipo de restricción. Además de las campañas, estarán presentes las partidas aisladas, el juego *on line* y un tutorial para aprender los entresijos del juego. En cada misión dispondrás de un número limitado de unidades y edificios de cada tipo. Los dos ejércitos serán muy parecidos, aunque los aliados dispondrán de un elenco superior de unidades aéreas y marítimas.

La interfaz permitirá dirigir las acciones de tus unidades sin necesidad de desplazar-



Los bloqueos marítimos estarán al orden del día. A menos que quieras tu playa llena de carros de combate.



Encontrarás todo tipo de defensas antiaéreas, tanto estáticas como móviles.



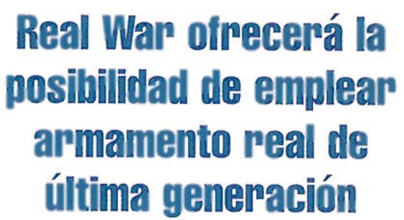
No te librarás de construir tu base, aunque los recursos se generen de forma automática.

se por el mapa, ya que dispondrás de dos cuadros desde los que podrás seleccionarlas y asignarles objetivos. Además, estos cuadros mostrarán también información sobre la unidad seleccionada y el tipo de objetivo para el que es más eficaz.

La IA de las unidades se ha centrado en una disciplina militar bastante férrea. Eso significa que las unidades tenderán a obedecer las órdenes como si establecieran un orden de prioridad. Es decir, a menos que sean eliminadas, nada las separará de la realización de sus objetivos principales.

Piedra, papel y tijera

Asignar objetivos de forma correcta será la clave del éxito, ya que todas las unidades tendrán una fuerza relativa que las hará muy eficaces contra determinados objetivos pero prácticamente inútiles contra otros. Es decir, que el juego se regirá por una versión sofisticada de las reglas de las cartas Pokémon o el piedra, papel y tijera.


Real War ofrecerá la posibilidad de emplear armamento real de última generación

También tendrá su importancia el tipo de terreno en que se combate, ya que los mapas de las misiones incluirán áreas montañosas, islas o escenarios urbanos. Lo que no encontrarás son orografías 3D a pesar de que las unidades sí han sido modeladas en tres dimensiones. Se ha optado por escenarios al estilo *C&C*, poco modificables y sin posibilidad de controlar zonas elevadas para mejorar la efectividad de algunas unidades.

Lo que sí podrás hacer es volar puentes y edificios para aislar al enemigo o detener su avance en los momentos en los que te sientas abrumado. Los bosques y otros accidentes orográficos harán imprescindible el uso de unidades de transporte, como helicópteros o lanchas para alcanzar zonas del objetivo. Así que no perderás unidades entre la maleza ya que, simplemente, no podrán penetrar en ella.

En la última fase de desarrollo, FX Interactive está implementando escenas de enlace dobladas al castellano y completando la traducción de voces y diálogos. Manuel Moreno, responsable de comunicación de esta compañía, destaca que "las voces han sido localizadas por la misma directora de doblaje de *The Longest Journey* y la película *Los otros*".

En definitiva, *Real War* ofrecerá la posibilidad de emplear armamento contemporáneo y de última generación, algo que también es posible en *World War III*, aunque con un número muy inferior de unidades. La duda que nos queda es si la fuerza relativa de alguna de estas modernas unidades tecnológicas va a ser suficiente para superar la mayoría de misiones, algo que resultaría lógico pero, desde luego, no muy divertido.

Desembarca con alguna lancha y reduce las defensas enemigas. Asegurar la zona será una buena idea.



SERIOUS SAM
The Second Encounter

Hace unos meses **un modesto equipo de desarrollo croata sorprendió con un shooter que recuperaba las raíces del género**: acción pura y dura en la línea de clásicos como *Doom*. Aun así, el juego era poco más de un tercio del proyecto original. Necesitábamos más, y **aquí llega la segunda dosis**.

Por S. Sánchez

Take 2 editó *Serious Sam* antes de tiempo. Nosotros lo sabemos, ellos lo saben y así lo reconoce el portavoz de su sede londinense Nick Boulstridge. Aunque el juego no presentaba mayores problemas en su apartado técnico, lo que se editó era apenas un tercio del proyecto original. Según Boulstridge, "el material de que disponíamos era de una enorme calidad, pero Croteam tenía planes muy ambiciosos que hubiesen hecho que su desarrollo se convirtiese en un proceso interminable". Por eso se optó por cortar por lo sano. "El juego", argumenta Boulstridge, "tenía suficiente entidad tal y como estaba, por eso decidimos editarlo como si fuese una primera parte y seguir trabajando en el resto".

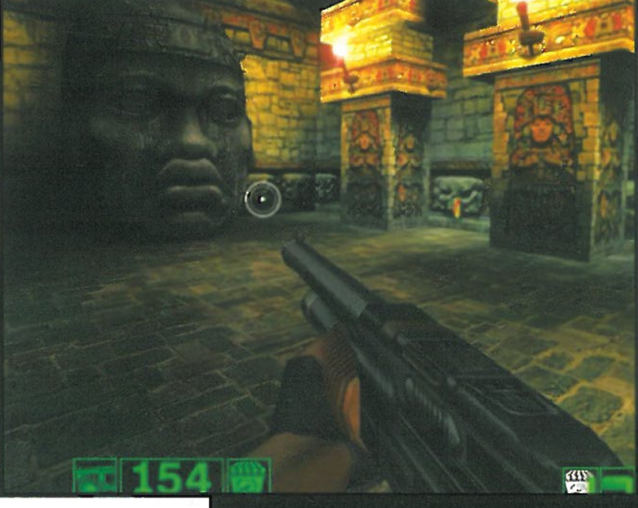
Y ese resto es precisamente lo que está a punto de editarse. En palabras de Nick Boulstridge, "*Serious Sam: The Second Encounter* es un juego grande, mucho más grande que su antecesor". Se criticó la corta duración de la entrega original, pero Boulstridge aclara que esta vez "se han creado escenarios enormes, un total de 35, más del doble de los que había en la primera parte, con lo que el juego proporcionará muchas horas de diversión". Durante la presentación a la que asistimos en las oficinas de Take 2 en Londres pudimos comprobar que los mapas son inmensos, así

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Croteam
EDITOR:	Take 2/Proein
DISPONIBLE:	Enero

EN RESUMEN

Con *Serious Sam* recuperamos el gusto por los *shooters* al viejo estilo, aunque el juego podía completarse casi en un abrir y cerrar de ojos. *The Second Encounter* pretende demostrar que a Croteam le quedaban buenas ideas en el tintero y que también se defiende bien en las distancias largas.



El mapa incluirá varios *power up* de protección, como el que hay en esta esquina.



Te ahorrarás muchas heridas disparando directamente a la munición que te lancen.



El lanzacohetes será un arma devastadora, aunque no es conveniente usarlo en distancias cortas.



Los enemigos atacarán en tropel y a la velocidad del rayo.



Donde no llega una recortada, puede llegar una descarga de napalm.



Si has jugado a *The First Encounter*, quizás te suenen estos enemigos.

que en esta ocasión es muy improbable que el juego se quede corto.

Infierno virtual

El primer *Serious Sam* fue considerado uno de los mejores juegos de desarrollo independiente editados en mucho tiempo. Aun así, se criticó su falta de profundidad y el hecho de que resultaba demasiado sencillo. *The Second Encounter* también va a basarse en la socorrida fórmula "dispara a todo lo que se mueva", pero esta vez habrá todavía más enemigos en pantalla y casi todos ellos van a ser duros de pelar. En los niveles de dificultad más elevados llegarás a enfrentarte a un centenar de enemigos en cuestión de segundos, así que prepárate para un auténtico infierno, nada que ver con el plácido paseo militar en que se convertía con frecuencia la primera entrega.

En los niveles de más dificultad llegarás a enfrentarte a un centenar de enemigos en cuestión de segundos

En la presentación tuvimos que superar fases de una dificultad casi demencial. Disparos de cañón, estampidas de enemigos suicidas, gigantes incendiarios... Una combinación de obstáculos que convertía cada paso hacia delante en todo un triunfo.

Por suerte, no todas las zonas serán igual de estresantes. En algunas te encontrarás con sucesiones de plataformas que pondrán a prueba la agilidad de tu personaje, el soldado de élite Sam Stone. Además, el número de puzzles también va a aumentar.

Para que entrar en el infierno y salir de él sin un rasguño no sea una pesadilla, contarás con una serie de *power ups*, ya sean botiquines de salud o distintos tipos de armadura. Las nuevas armas que se unirán a las existentes en *First Encounter* son más que un simple complemento. El rifle de francotirador, por ejemplo, será una herramienta de uso indispensable, o al menos eso dedujimos del uso casi continuo que de él hizo Nick Boulstridge durante la presentación.

Serious Sam, The Second Encounter conservará gran parte de los componentes que convirtieron a su predecesor en un éxito internacional. El juego funcionará con una versión mejorada del motor Serious Engine, que ya ha sido licenciado para que otras compañías lo utilicen en futuros juegos. Tanto los gráficos como el sistema de mensajes informativos (importantes para elegir el camino adecuado o superar alguno de los puzzles) en la parte superior de la pantalla van a conservarse.

Seriedad múltiple

El apartado multijugador está siendo tratado con especial cariño. Junto al imprescindible modo *deathmatch*, en que podrán enfrentarse hasta 16 jugadores, se conservará el juego cooperativo con pantalla partida que tan bien funcionaba en el primer *Serious Sam*.

Los desarrolladores han conservado también el espíritu irreverente y algo cínico que convertía el juego en especial. Croteam sigue apostando por los detalles extravagantes y las bromas privadas, como esa cabina de teléfonos que encontrarás en el rincón más insospechado del mapa y dará pie a uno de los momentos cumbre del juego. También disfrutarás de la presencia de invitados de lujo, como el mismísimo Papá Noel que se manifestará en una versión acelerada del clásico *Jingle Bells*.

Este humor delirante se manifiesta desde las primeras secuencias del juego, cuando los admiradores de Sam (criaturas en forma de cerebro que representan a los miembros del equipo de desarrollo) provoquen de la forma más estúpida que el agente Stone descuelgue sus armas y vuelva a enfrentarse con medio universo.



ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR DAVID COSTA (E-MAIL)

Aunque soy muy aficionado a la estrategia, también soy pobre, o no muy rico, así que entre *Empire Earth* y *Battle Realms* sólo podía permitirme comprar uno de los dos. Elegí *EE* a pesar de que es bastante más caro y empiezo a pensar que cometí un error. Me gusta la historia bélica, y en eso el juego es ejemplar, pero no esperaba encontrarme un simple *AoE* en 3D en que los griegos y romanos han sido sustituidos por tropas napoleónicas y civilizaciones futuras. Las diferencias entre unidades siguen pareciéndome pequeñas, casi inapreciables, y su IA es una calamidad: actúan prácticamente igual tanto en postura de protección como agresiva y la única posibilidad de impedir que se lancen al ataque sin tomar precauciones es hacer que se queden paradas. A estas alturas esperaba algo más pulido y algo más innovador. Algo como lo que ofrece, según me cuentan, *Battle Realms*.

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Damos por cerrada esta columna unos días antes de Navidad, cuando ni siquiera hemos decidido qué haremos la noche de fin de año. Lo que sí nos hemos quitado de encima es el número 14 de la revista, que ya estará en la calle pasando frío mientras nosotros nos damos un atracón de barquillos y turrones.

Han pasado 13 meses, pero a Hitman sigue sin darle resultado el crecepelo que compró en la feria.

Faltan cuatro semanas:

A cualquiera que siga de cerca la prensa especializada en videojuegos de este país le sonará el nombre de Carlos Robles. Este francotirador solitario ha dejado a su paso un reguero de cadáveres, con verbo fácil e insobornable criterio. Pues bien, el compañero Robles abandona nuestro equipo de analistas. Suerte y gracias por todo. Y bienvenido, Mr. Guerra.

Faltan tres semanas:

Echarri acaba de marcarse las vacaciones más surrealistas de la década. Tras meses frecuentando agencias de viajes para ver si se iba a Polinesia o a Madagascar, ha pasado su semana de libertad a cien kilómetros de casa, en una ciudad en que no conoce a nadie, paseando y yendo al cine. Él sabrá.

Faltan dos semanas:

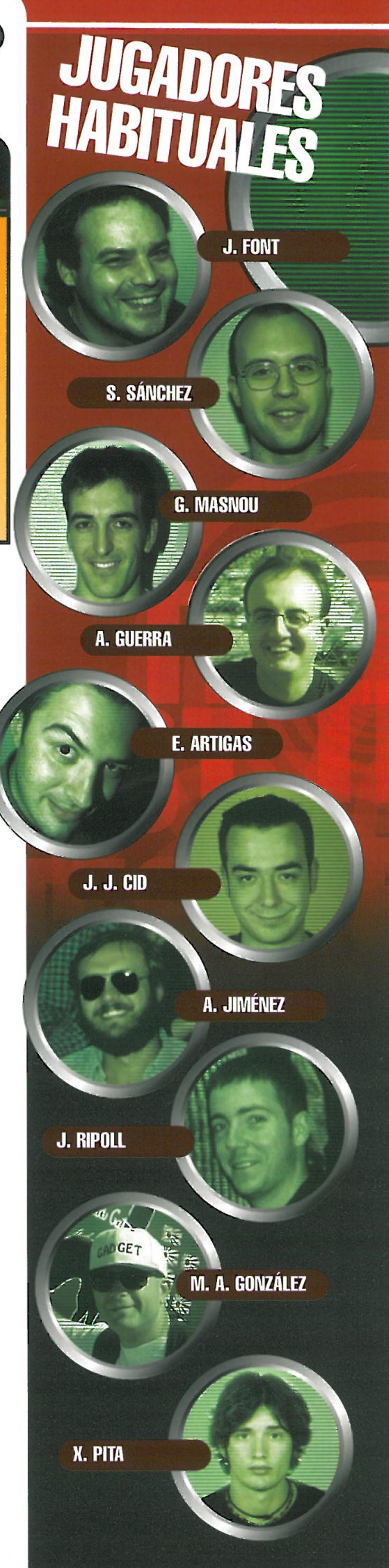
Tras darle las mil y una vueltas, decidimos que la portada con que inauguraremos el año esté dedicada a *Hitman 2*. De esta manera cerramos un círculo: doce números atrás apostábamos por el juego original y ahora lo hacemos por su secuela. Y es que el tiempo pasa que es un gusto.

Falta una semana:

¡Moncayo nos deja! Una de estas mañanas de crudo invierno recibió una de esas ofertas que no se pueden rechazar y se nos muda a la redacción de al lado. Dice que ha disfrutado mucho con todos vosotros y que os echará de menos, pero sabemos que miente. Que te vaya bonito, compañero desertor.

Hora cero:

Sánchez, el benjamín volador, se nos va a Los Ángeles, aunque éste promete volver, no como otros. Su objetivo es bañarse en la playa de Santa Mónica, visitar el sórdido rincón en que Hugh Grant se buscó la ruina y ver, de paso, un par de suculentos juegos. ¿Cuáles? Tiempo al tiempo.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Aunque se acerque la Navidad, no podemos olvidarnos de la razón de ser de esta columna, que consiste en la denuncia inmisericorde de todo cuanto hay de feo, de malo y de bueno (que eso también es denunciable) en la producción mundial de software.

EL BUENO

El Zorro es un bueno al viejo estilo, con su absurdo bigote cortado a cepillo, su sombrero y su antifaz de concursante de *Lo que necesitas es amor*. Pero ya se sabe, los buenos suelen ser anticuados y algo sosos, no como los malos, que se adaptan mucho mejor al paso del tiempo.



EL FEO

El compañero Ripoll está convencido de que Raziel, vampiro que protagoniza la saga *Soul Reaver*, no es mal tipo. No es más que una criatura maldita que se enfrenta a su destino, y sólo se ensaña con quien de verdad lo merece. Aunque feo sí es, eso no hay quien lo discuta.



EL MALO

Pocas veces puedes enfrentarte a malos tan malos como Heinrich Himmler, el lugarteniente de Hitler y responsable de las temidas SS: por si dirigir un brutal aparato de represión no fuese maldad suficiente, el muy patán se dedica también a invocar a criaturas del Averno.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:





Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

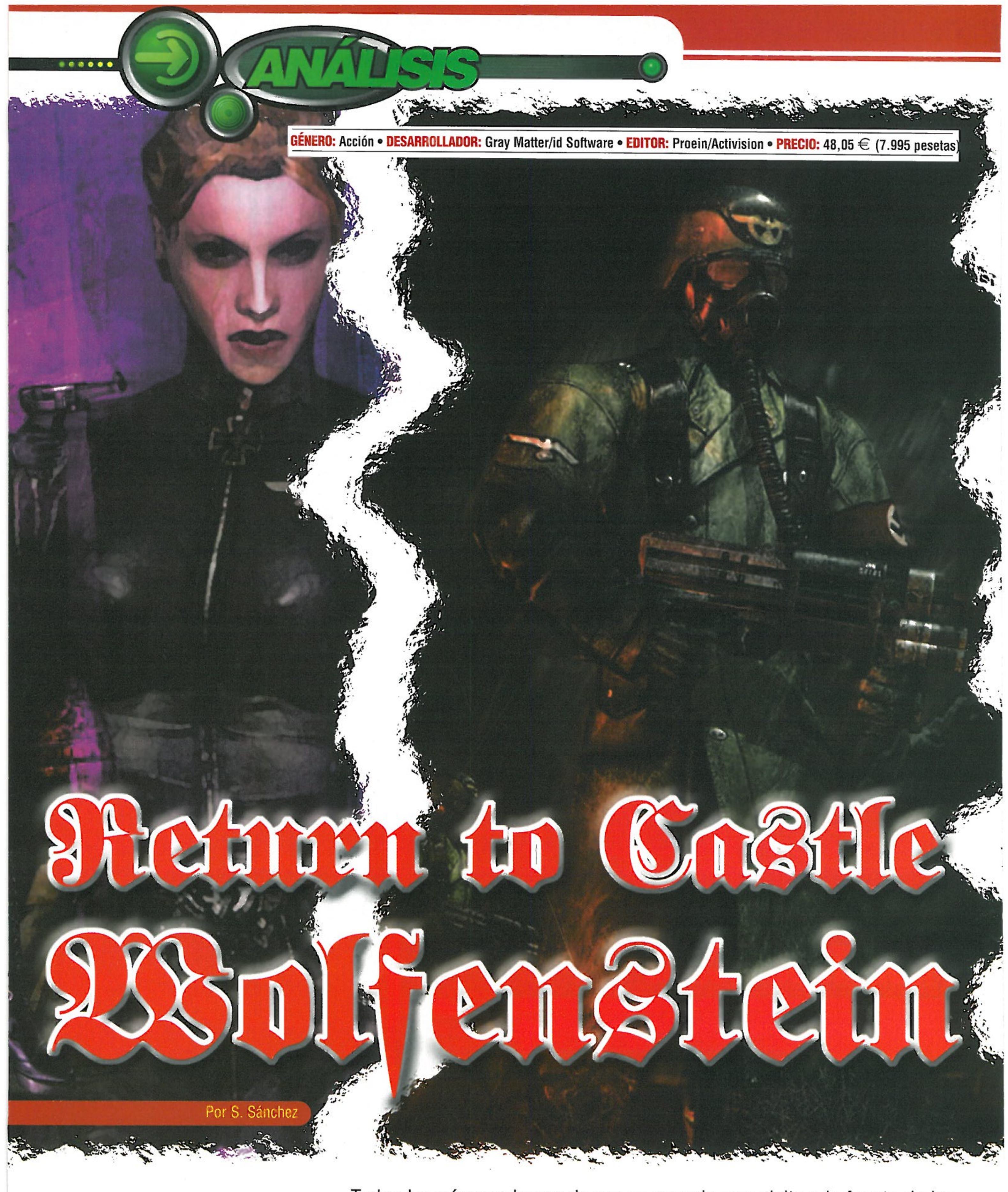
5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Gray Matter/id Software • **EDITOR:** Proein/Activision • **PRECIO:** 48,05 € (7.995 pesetas)

Return to Castle Wolfenstein

Por S. Sánchez

Todos los géneros hacen de vez en cuando una visita a la fuente de los orígenes. **Este año, la acción en primera persona está de revival** y no faltan oportunidades de disfrutar de juegos de acción en primera persona al viejo estilo. Pero **ninguno de esos títulos "respetuosos con la tradición" alcanza la altura de este *Return to Castle Wolfenstein***, un juego que mira de frente al futuro con las mejores armas del pasado.



El mes pasado te informábamos puntualmente sobre la versión americana de *Return to Castle Wolfenstein*. Dada la expectación que había despertado este título, optamos por hacernos con esa versión y ponerla bajo nuestra lupa. Ahora el juego ha llegado a nuestro país en una versión cuya única diferencia es que las voces han sido dobladas a nuestro idioma.

Así que esta vez hemos podido completar las misiones de nuevo, pero sin perdernos ni una coma de la oscura historia que encierran las paredes del castillo alemán y sus alrededores. El diseño de niveles se revela como absolutamente modélico, ya que a pesar de lo mucho que pesa el argumento nunca tenemos la sensación de que los acontecimientos se suceden de modo lineal. En todo momento podemos buscar rutas alternativas y descubrir estancias secretas sin por ello apartarnos del hilo argumental.

La amplia galería de enemigos también



Es una ciencia exacta: no hay soldado nazi que no se parezca a Adolf Hitler.



No se han enterado de que no jugamos en el mismo bando.

Puedes aprovechar las clases de natación para aproximarte al submarino por el otro lado.

aporta mucha variedad al desarrollo del juego. Entre soldados nazis de diferente aspecto y engendros paranormales, *Return to Castle Wolfenstein* consigue que nunca tengas la desagradable sensación de estar liquidando una y otra vez al mismo monstruo en el mismo trozo de pasillo. Aunque la fórmula de juego es sencilla, en ningún momento se hace repetitiva. Al contrario, Gray Matter ha conseguido impregnar de frescura hasta el último bit de esta notable pieza de diseño virtual.

Dificultad creciente

Otra de las claves es la precisión con que el juego va ganando en dificultad conforme avanzas. Tras unas secuencias iniciales que sirven para ir calentando músculos y afinando la puntería, empieza el desfile de enemigos cada vez más duros y armas cada vez más potentes. Aun así, hallazgos como el fusil ametrallador británico resultan de una utilidad relativa. Este arma en concreto se calienta muy deprisa, así que es probable que al poco de recogerla prefieras volver al clásico y siempre eficaz MP40.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 256 MB de RAM
aDeSe +18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 40 Internet 40

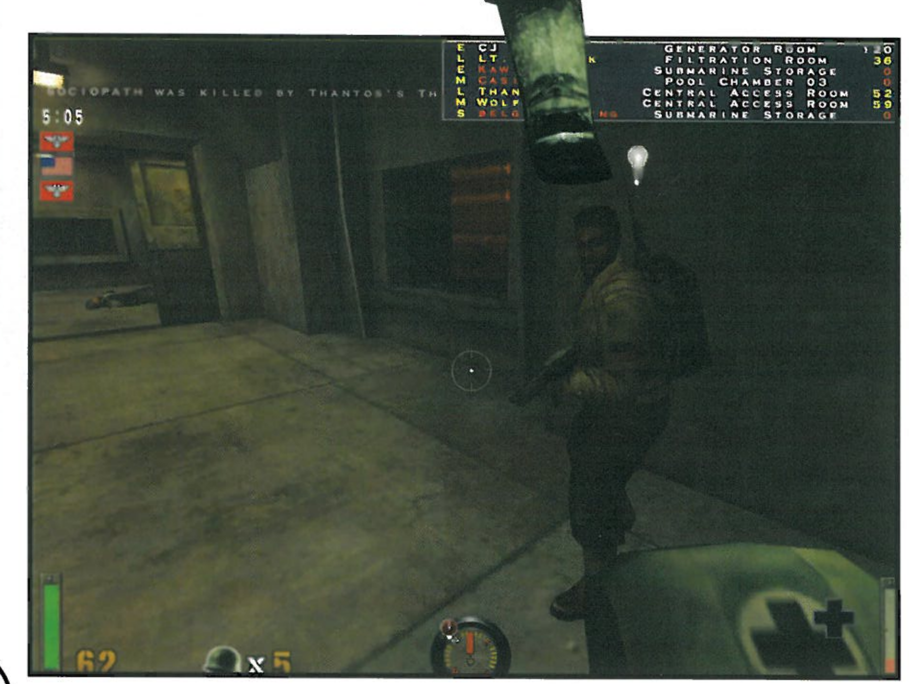
Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.



VEREDICTO

Id Software y Gray Matter Studios han editado un producto a la altura del *Wolfenstein* original y todo un referente para los juegos de acción que aparezcan a partir de ahora. Por si fueran poco las misiones en solitario, el estupendo modo multijugador contribuirá sin duda a prolongar su reinado.

9



En el modo multijugador verás iconos que indican qué necesitan los otros jugadores.

Esos encantadores enemigos

Si aún no conoces a estos tipos, echa un buen vistazo porque pronto van a convertirse en tu pesadilla. Te perseguirán como paparazzis sedientos de exclusivas, pero ninguno de ellos lleva cámara. Es tu sangre lo que quieren, así que no dudes en disparar en cuanto se pongan a tiro.



Soldados nazis

No son más que la desafortunada carnaza del ejercito alemán. Van armados con MP40 y te los encontrarás desde el nivel inicial del juego. Tan sólo hacen falta un par de disparos para acabar con ellos, pero tienen la irritante costumbre de huir cuando están heridos y luego volver a dispararte cuando has bajado la guardia. Y no son tontos: su IA les permite incluso devolverte las granadas.



Oficiales nazis

Como los soldados, sólo que un poco más resistentes y elegantes. Los distinguirás de la soldadesca por sus lustrosos uniformes. Cuidado con ellos, porque suelen tener algo más de cerebro que sus subordinados. Son de los que se cubren cuando les disparas y tienen la fea costumbre de pedir refuerzos.



Guardias de élite

Estos soldados genéticamente modificados se toman a chirigota conceptos como la nobleza, la galantería o la caballerosidad. Ellos prefieren utilizar su enorme agilidad para rodar por el suelo, saltar y esquivar tus proyectiles como auténticos posesos. Aunque con su traje de cuero parecen agradables, no te distraigas o acabarás con un agujero adicional en la cabeza.



Zombis

Estas horribles criaturas están en nómina del ejército del Eje desde el día en que Himmler empezó a hacer progresos en el campo de las ciencias ocultas. Tienen tendencia a aparecer en masa y te perseguirán de sala en sala para lanzarte cráneos flotantes que te buscarán y beberán de tu salud. Para colmo de males, no son nada fáciles de matar.



Caballeros zombi

Como los zombis de a pie, sólo que más fuertes y armados con hachas. También se mueven mucho más deprisa y utilizan sus escudos para desviar tus disparos. Su ataque con el hacha es increíblemente difícil de esquivar, así que intenta acabar con ellos tan pronto como puedas.



Zombis de fuego

Nadando entre un fuego maléfico y capaz de vomitar grandes llamaradas, el zombi de fuego es un enemigo muy peligroso. Lo encontrarás al final del primer nivel de la cripta. Guarda la distancia y utiliza las eficaces granadas y trampas de dinamita antes de que te convierta en un aliado a la parrilla.



Loper

También conocido como "la criatura-X", el Loper es resultado de otro de los inquietantes experimentos de Himmler. Esta bestia sin pies utiliza sus brazos para desplazarse y destroza todo lo que se mueve con una lluvia eléctrica muy poderosa. Te dejará frito si eres lo bastante ingenuo como para no alejarte de su radio de acción.



Súper-soldados

Aspirantes al título de enemigo más listo del juego. Estos armazones de metal tienen muy malas pulgas y un considerable poder de destrucción. Entre sus aficiones, destacan los paseos por el cementerio bajo la luz de la luna, el aplastamiento de cabezas ajenas y las emboscadas en rincones de penumbra. Dales caña con tu armamento pesado o no vivirás lo suficiente como para conocer a Himmler.



Científicos Locos

Qué triste sería un castillo nazi sin los doctores chiflados de turno, ¿verdad? Aparte de disfrutar torturando a sus víctimas, tienen la extraña habilidad de detectar fácilmente tu presencia y a continuación informar de ello a todo el castillo. Recuerda que, aunque sean cortos de vista, disponen de un oído penetrante y van armados con una pistola básica.



Paracaidistas

La guardia personal de Himmler, es decir, la élite de la élite. En la más pura tradición paracaidista, descienden del cielo como flores de fuego y desenfundan sus ametralladoras a la velocidad del rayo. Olvídate de eliminarlos mientras descienden. Será mejor que esperes a que estén en tierra firme.



Esos maravillosos juguetes

En un escenario tan inhóspito como el del castillo Wolfenstein es fácil sentirse solo. ¿Y qué mejor compañero que un pequeño arsenal de destrucción masiva? Estudia a fondo tu artillería, ya que la vas a necesitar.

Puñal

Útil para aquellos momentos en que se acaba la munición. Nada inspira tanto miedo a los enemigos como alguien que se mueve de sombra en sombra y les corta el cuello antes de que sean conscientes de su propia muerte. Sutil, rápido y silencioso.

Pistolas: Modelo Colt 1911 y Luger 9mm Parabellum

Rápidas, aunque a fin de cuentas es lo único que tienes al principio del juego. Van de perlas para ahorrarte la munición del armamento pesado, aunque olvídate de ellas cuando aparezcan enemigos poderosos. Apunta a la cabeza o te meterás en más de un problema. Se pueden usar las dos a la vez.



Granadas

Es divertida la manera en que rebotan por las paredes instantes antes de explotar, pero cuidado, no sea que reboten donde no deben y vuelvan hacia ti. Aunque las granadas de los alemanes parezcan distintas a las aliadas, tienen exactamente el mismo efecto.



MP40

El arma estándar de todo buen aliado. Ofrece un nivel de potencia moderado, es muy efectiva a larga distancia y nunca se sobrecalienta. Sus temibles ráfagas crean una cortina de humo que hace huir al grueso de los enemigos.





Thompson

Un subfusil ligero similar al MP40 en algunos aspectos pero que hace más daño y tiene un campo de acción menor. Doble potencia, doble diversión. Ideal para hacer vistosos agujeros en el pecho de los soldados nazis.



Sten

Ideal para perpetrar grandes carnicerías en tiempo récord. Es capaz de limpiar áreas densamente pobladas con mayor rapidez que el gas mostaza, aunque si se sobrecalienta demasiado, deberás esperar a que el indicador rojo te señale que puedes volver a disparar.



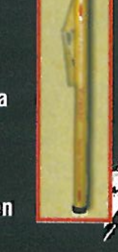
Rifle de francotirador

Ideal para disparos lejanos. Aunque la visión ampliada es muy útil, difícilmente podrás apuntar en condiciones si no te agachas. Este artilugio es una de las armas estrella en *RTCW* y aporta al juego algo de diversión al estilo de los *shooters* más tácticos.



Lanzacohetes

Utilízalo contra el enemigo y siéntate a mirar cómo el proyectil entra en su caja torácica. La explosión suele convertir a la mayoría de ellos en un amasijo de pulpa rojiza. Expeditivo y muy práctico según en qué momentos.



Lanzallamas

Una de las armas más letales que encontrarás durante el juego. Sus llamaradas suelen hacer estragos en la salud de tus rivales. Muy rápido, muy poderoso y muy difícil de evitar. Obviamente, no está recomendado su uso bajo el agua.

Telsa

El Tesla es la gloria de la corona armamentística de los laboratorios de Himmler, ya que, aparte de electrocutar a los enemigos, les hace retroceder debido a las descargas que genera su bobina, con lo que es especialmente útil contra criaturas como los zombis.





LO DICHO, UNA OBRA MAESTRA

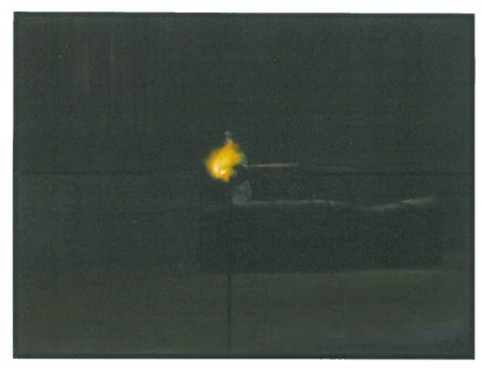
Por J. Ripoll

Al leer lo que opinan algunos de este nuevo *Wolfenstein*, tuve la sensación de estar ojeando una revista musical. Allí se estila mucho eso de ensalzar un grupo por su primer disco y destrozar sus álbumes posteriores porque no han "evolucionado". Y cierta prensa ha reaccionado igual ante esta obra maestra. Bueno, pero muy visto. Será que uno juega poco o que algunos títulos no llegan a Mallorca, pero un mes después aún sigo pensando que han sido pocos, muy pocos, los juegos de este nivel que he disfrutado en mi vida.

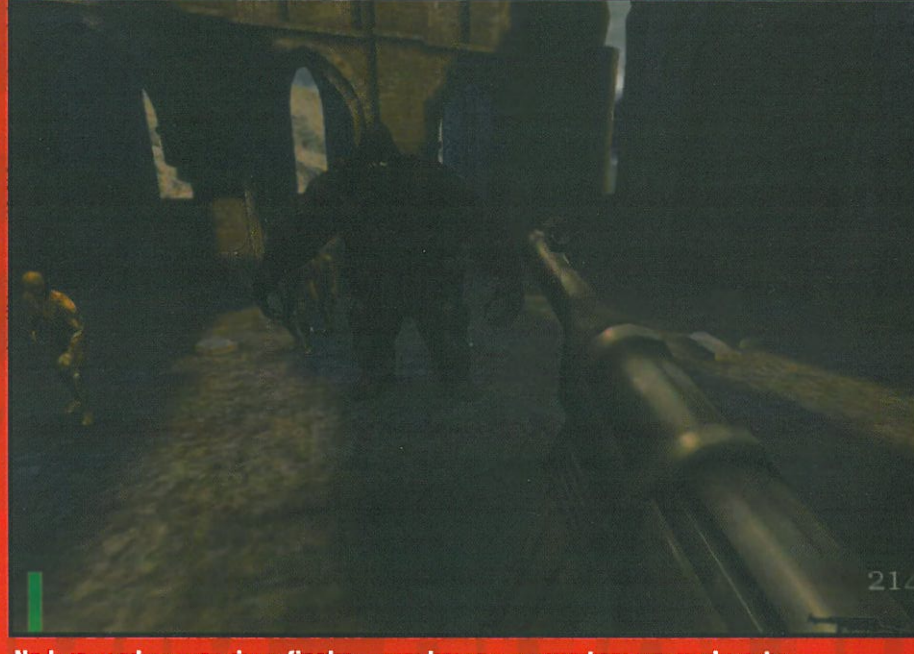
ESTO YA LO HE VISTO

Por G. Masnou

¿El mejor juego del año? Ni por asomo. Yo más bien creo que viene a ser la enésima vuelta de tuerca a la fórmula *Half-Life*. La creación de Gray Matter es atmosférica, entretenida y tiene su mérito, pero resulta tan original como la última versión del *Tetris*. En lo único en que este nuevo *shooter* "narrativo" supera a sus predecesores es en el apartado técnico y estético, pero permíteme que reivindique una vez más que la fachada no lo es (no debería ser) todo. Eso sí, el modo multijugador se sale.



Primero despejas la ametralladora y luego la usas en tu beneficio.



No hay muchos enemigos finales, pero los que encuentras son realmente difíciles de eliminar.

Aunque el juego es francamente difícil, se hace algo corto, sobre todo porque resulta tan adictivo que es muy probable que te quedes con ganas de más. La apuesta por un argumento realista ha motivado que no se abuse de los llamados jefes de nivel. Hay unos cuantos enemigos principales, pero casi todos hacen su aparición en los últimos niveles del juego.

El apartado que no presenta fisuras y que sin duda va a ser una de las claves del éxito a medio plazo de este título es su modo multijugador. Quizás no llegue a ser tan popular como *Counter Strike*, pero sí puede convertirse en todo un referente en el juego *on line* como no hace tanto han sido *Quake III* o *Unreal Tournament*.

Los mapas multijugador, mejores que los de un solo jugador, son auténticas ensaladas de tiros

Las principales opciones recuerdan al clásico *Team Fortress*. Puedes elegir entre los Aliados y el Eje. Los dos bandos disponen de cuatro tipos de soldados distintos y un pequeño arsenal donde elegir, y la colaboración entre los jugadores de diversas especializaciones es imprescindible para conseguir la victoria. Además de los típicos soldados, encuentras médicos que lanzan botiquines a sus compañeros o los reaniman usando una jeringa y oficiales que, además de suministrar munición al equipo, pueden ordenar ataques aéreos o de artillería.

Todo esto hace que en más de una ocasión sientas que realmente estás en medio de una gran batalla, con balas silbando en todas las direcciones, bombas que caen, francotiradores que esquivar y asaltos a posiciones enemigas con granadas, lanzallamas y ametralladoras pesadas. Los mapas multijugador son incluso mejores que los de un solo jugador, ya que cuentan con una ambientación impecable y están diseñados de tal manera que siempre encuentras por lo menos un punto caliente especialmente adecuado para que muchos jugadores coincidan en él y se desate una demencial ensalada de tiros.



Como Lucky Luke: un disparo a la mano puede hacer que el enemigo suelte el arma.



El soldado Blazkowicz es muy ágil, cualidad que puedes aprovechar para coger a los enemigos desprevenidos.

AL RICO CACAHUETE

Por X. Pita

Me comentaba un conocido que *Return to Castle Wolfenstein* no dejaba de ser algo visto mil veces. Yo le respondí que era justo lo que buscaba: más de lo mismo, tiros, palancas que abren puertas, enemigos finales, buen entorno gráfico y adicción. Sobre todo eso, adicción. Él me dijo que comer cacahuetes también era adictivo, pero que nadie lo consideraba una actividad especialmente afortunada. Y a lo mejor es eso, que *RTCW* es algo vulgar, repetitivo y poco afortunado. Como los cacahuetes. Pero, ¿a que no puedes comer sólo uno?

EL RINCÓN DE LA NOSTALGIA

Por J. Font

Casi se me saltan las lágrimas cuando recorrí el primer pasillo, con sus familiares puertas a ambos lados. Lo mejor de esta ambiciosa puesta al día es que conserva el espíritu del primer *Wolfenstein*, ambientación gótica incluida. La gran cantidad y variedad de enemigos y el muy bien estructurado guión hacen el resto. *RTCW* es un juego tan adictivo como su predecesor. Por desgracia, es más bien corto, pero parece que hoy en día los juegos se amortizan en partidas *on line* o en red local.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Bugbear Entertainment • **EDITOR:** Zeta Games/JoWooD Productios • **PRECIO:** 39 € (6.489 pesetas)

RALLY TROPHY

Finlandia brilla en la producción de videojuegos. Primero fue ***Max Payne*** y ahora ***Rally Trophy***. Ambos se distinguen por haber aportado nuevos elementos a sus respectivos géneros pero, **¿es éste el Tommi Makinen de los juegos de rallies?**

Por A. Guerra





Las repeticiones no son interactivas, pero muestran la carrera en todo su esplendor.



Este juego da buenas vibraciones desde el principio, por su bonito vídeo de presentación, su sencillo manual, sus agradables menús y su original aproximación al mundo de las carreras, ya que se centra exclusivamente en los años 60 y 70.

Los fineses de Bugbear Entertainment han realizado su trabajo con delicadeza suficiente como para que caigamos rendidos ante las bellas curvas del Volvo 122 Amazon o el Ford Escort RS2000 Mk1, exactamente igual que les sucediera a nuestros padres. La inclusión de encantadoras "pulgas" como el Seiscientos o el Mini Cooper S junto a devoradores de asfalto como los Saab 96 V4 y Renault Alpine A110 hacen de este título uno de los más variopintos del mercado. Por una vez cabe afirmar que se han reproducido con absoluta verisimilitud sus comportamientos en carretera mediante un sistema físico casi perfecto. De ahí que para sacarles el máximo rendimiento haya que pasar bastante tiempo al volante de cada uno.

Modos variados

Una vez configurados el hardware y las opciones, llega la hora de correr. La interfaz está bien organizada y dispones de varias cámaras en el exterior e interior del vehículo.



La cámara sobre el capó. Ideal para los que deseen sentir el viento meciendo sus cabellos.

Los modos habituales de etapas y rallies individuales, así como contrarreloj, están presentes. Si estás acompañado por amigos, incluso puedes disputar los tramos alternativamente en un mismo PC o a la vez en red local e Internet.

Los amantes del *arcade* se alegrarán de competir contra cinco vehículos a los que puedes golpear y echar de la pista (en diez circuitos específicos) sin sufrir daño alguno, como si de un *Screamer Rally* ambientado en los años 60 se tratara.

Resulta divertido, pero el corazón de *Rally Trophy* se esconde tras su simulación del Campeonato de Rally. En él, veinte pilotos se disputan la corona mundial en las carreteras de Rusia, Finlandia, Kenia, Suecia y Suiza, donde hay que llegar entre los seis primeros para puntuar y pasar a la siguiente prueba. Cada dos tramos (de un total de 42) llegas al área de servicio, donde dispones de un tiempo límite que invertir en reparaciones y puesta a punto del coche. Pero de nada sirve si cometes un solo error en carrera; unos segundos son suficientes para quedar relegado a la cola.



Mantenerse en pista es de por sí difícil. Imagínate cómo será en modo *arcade* con cinco rivales sin escrúpulos.

Una época legendaria

Pese a que el programa cuenta con tres modos de dificultad, hazte a la idea de que afrontas un desafío de altura. Perder el control de los coches es habitual, y si te golpeas frontalmente contra un obstáculo puedes quedar incluso fuera de carrera. Para colmo de males, el copiloto va de gracioso y se despacha a gusto sobre tu manera de conducir, lo que no deja de resultar irónico, ya que su labor es más que cuestionable: hay curvas que señala a destiempo y obstáculos de los que ni avisa.

Este juego hace por el mundo de los rallies lo que Grand Prix Legends por la Fórmula 1

Lástima que los tramos sean cortos y el diseño de escenarios esté por debajo de la variedad creativa de títulos como *Rally Championship Xtreme*, lo que coarta tu libertad a la hora de buscar rutas alternativas. Pero estas frustraciones se ven compensadas por un maravilloso aspecto visual. El nivel de definición de los coches es extraordinario, con reflejos y cromados realistas, movimiento de los pilotos en cabina y un sistema de daños físicos muy creíble. Los efectos visuales, climáticos y sonoros no le van a la zaga e incluso la banda sonora está lograda.

Este juego hace por el mundo de los rallies lo que *Grand Prix Legends* por la Fórmula 1. Puede atragantársele a más de uno, pero si te apetece revivir una época gloriosa del mundo del automóvil y estás dispuesto a afrontar las dificultades que conlleva su aprendizaje, te garantizo meses de emociones fuertes.


Las lunas del vehículo comienzan a mostrar un deterioro evidente que promete ir a peor.



El día está precioso, pero en poco tiempo harán su aparición la niebla, la lluvia y la nieve.



Contemplar el excepcional paisaje puede conllevar unas cuantas vueltas de campana.

APRENDE A CONDUCIR OTRA VEZ

Hace treinta años los vehículos montaban tracciones traseras o delanteras, pero no a las cuatro ruedas, por lo que ya puedes olvidarte de tu destreza con el Peugeot 206 WRC.

TRACCIÓN TRASERA: Te permite realizar derrapadas de ensueño si combinas adecuadamente las revoluciones del motor, la disminución de tracción en las ruedas de atrás, la dirección del eje delantero, el ángulo de ataque a la curva y la inercia. No es difícil cogerle el punto al acelerador, pero al menor despiste acabas en la cuneta.

TRACCIÓN DELANTERA: Proporciona sensaciones desconocidas, ya que las ruedas de dirección reciben toda la potencia del motor. Resulta esencial aplicar técnicas como frenar y acelerar simultáneamente. El "deslizamiento escandinavo" es una variante en la que consigues mayor control si sueltas los frenos cuando patinas hacia el exterior de la curva.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Crystal Dynamics • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 48,05 € (7.995 pesetas)

SOUL REAVER 2

Me había propuesto un periodo de abstinencia para recuperarme de las sesiones intensivas de *Return to Castle Wolfenstein.* **Pero llegó la continuación de uno de los mejores juegos de acción en tercera persona de los últimos años**. Y allí se acabó la cura. Y la desintoxicación.

Por J. Ripoll

Existen muchas opciones a seguir cuando uno se propone diseñar la continuación de un juego excelente. Entre los extremos definidos por el conformismo habitual de Westwood y la necesidad de continua renovación que caracteriza a id Software, encontramos todo tipo de sorpresas y decepciones. Muy a mi pesar, este *Soul Reaver 2* se acerca bastante al segundo cajón. Y no lo hace por los típicos pecados de otras secuelas. Con él nunca tienes la impresión de estar ante una extensión reconvertida a juego completo. Los problemas vienen del intento de Crystal Dynamics de convertir un simple *arcade* en un título épico.

Quizás me esté volviendo viejo y haya perdido tanta memoria como pelo, pero no recuerdo un juego con una introducción tan larga en los dieciocho años que llevo enganchado a los videojuegos. Durante quince minutos, te limitas a contemplar una discusión entre Raziel y Kain. Hablan y hablan. Se cuentan de qué irá el juego, que, dicho sea de paso, es más de lo mismo: las desventuras de Raziel, mi antihéroe predilecto, otro de esos vampiros arrepentidos que penan por el mundo buscando venganza, utilizando para ello la vía más violenta posible. Los planos son bonitos, los cuerpos están muy bien modelados. Pero aburre. Porque ni Raziel es Michael Caine, ni Kain es Lawrence Olivier, ni esto una versión animada de *La huella*, sino un juego interactivo.

Vídeos, vídeos

Este concepto, acuñado en una época en la que Michael Jackson aún vendía discos, parece que no lo tenían muy claro los dise-



Cuando se juntan tres enemigos, el caos se apodera del juego.





En Mallorca hay una catedral parecida. Pero sin vampiros, claro está.

ñadores. Si abres una puerta, vídeo. Si matas a cinco enemigos, vídeo. Y si quieres grabar la partida, no puedes. Al menos no cuando quieres.

Aproximadamente cada treinta minutos de aventura se te permite grabar la partida, algo que no supone un problema, ya que cuando mueres reinicias la aventura más o menos donde te encontrabas. Además, difícilmente mueres. El juego es fácil. Mejor dicho, los malos son tontos porque la inteligencia artificial es cuestionable. Y es una lástima, ya que en esta nueva versión se pretendía dar más importancia a los combates.

El único enemigo que verdaderamente te causa problemas está presente en todos los niveles y no es otro que el control del personaje. El *strafe* es cosa del pasado, su sistema de encarar es del todo inútil cuando te enfrentas a más de un soldado y, cuando te pegas a una pared, la cámara que sigue la acción se sitúa tan cerca de Raziel que en tu monitor sólo ves la espalda azul del vampiro. Y las deficiencias del control no acaban aquí: nadar requiere más paciencia que el peor de los plataformas.

Los increíbles gráficos no consiguen compensar del todo las serias carencias en la fórmula de juego

Postales desde el infierno

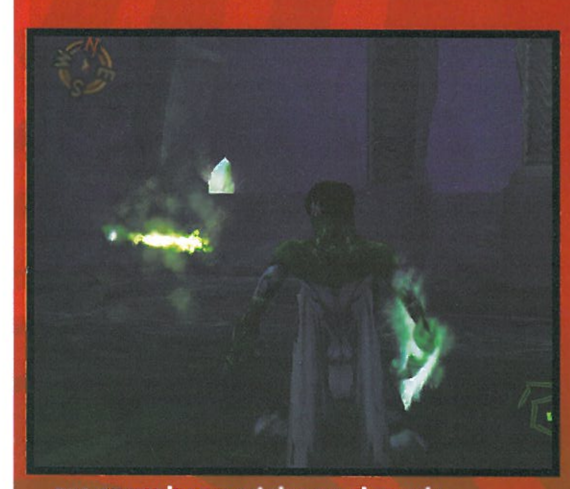
A pesar de estos males, *Soul Reaver 2* tiene una serie de virtudes que por momentos te hacen olvidar todo lo demás. La habitual baja calidad gráfica de las conversiones de juegos de consola no se da en *Soul Reaver 2*. Si hay algo por lo que merece la pena probar este juego es por sus imágenes.

El acabado de las texturas es excelente, así como la recreación de la catedral, con sus bóvedas y la luz que se filtra por las vidrieras. Sus superficies curvas no desmerecen las de *Quake III: Arena* y el efecto del agua sería la envidia de *Outcast*, aunque el momento cumbre llega cuando pasas del mundo real al mundo espectral. Ese salto entre universos paralelos, que permite ver cómo las paredes cambian de forma, la luz de tonalidad y los enemigos de presencia, es suficiente motivo para dedicarle tu atención al juego.

Tampoco te arrepientes cuando disfrutas de las animaciones de todos los personajes, en especial las de Raziel. El repertorio de golpes es innumerable. Y ello, unido al tono sangriento de la historia, hace que las víctimas te entreguen su alma de muchas maneras posibles, tras quitarles el corazón, ser ensartadas o decapitadas. De todas formas, sin modo multijugador ni posibilidad de que lo haya, existen otros títulos con menos esplendor pero que ofrecen mayor diversión.



En el mundo real hay enemigos invencibles...



...que se vuelven mortales en el mundo espectral.

ALMAS PERDIDAS

La historia del cine y la televisión está llena de vampiros como Raziel, que viven el estado vampírico como una siniestra maldición y se esfuerzan por ser buenos siempre que sea posible.



CALEB COLTON - LOS VIAJEROS DE LA NOCHE (1987): En una de las muchas películas de culto de los 80, Caleb, el buen vampiro, consigue recuperar su condición de humano mediante una transfusión de sangre.



ANGEL - BUFFY, LA CAZAVAMPIROS (1995): Quizás el personaje más interesante de la serie. Una maldición devolvió a Angel los sentimientos de culpa y ahora lucha contra los no muertos en su instituto.

PETER LOEW - BESOS DE VAMPIRO (1989): Nicholas Cage es un publicista con desigual fortuna hasta que, tras conocer a Jennifer Beals, se despierta convertido en un vampiro. Su alimento preferido serán las cucarachas.



KATRINA – VAMPIROS (1998): Los vampiros malditos no son patrimonio exclusivo de los hombres. En esta película, Daniel Baldwin, el hermano gordo de Alec, lucha para devolver a la normalidad a la pobre Sheryl Lee.



Kain entrando por la puerta grande en uno de los numerosos vídeos.



GÉNERO: Simulador • DESARROLLADOR: Novalogic • EDITOR: Friendware • PRECIO: 42,01 € (6,990 pesetas)

COMANCHE 4

Imágenes de impacto, acción a raudales y ni rastro de simulación verosímil. Es decir, lo de siempre y en la dosis de costumbre, para que los incondicionales no pierdan la estela de su arcade de vuelo preferido.

Los misiles guiados te facilitan el trabajo, pero ¡tienes muy pocos!

¿Terroristas desembarcando en lanchas Zodiac? Yo me encargo de ellos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PII 700; 128 MB de RAM
+16

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

Idioma Textos de pantalla: inglés Voces: inglés

VEREDICTO

Si te gustaron los anteriores *Comanche*, puedes atreverte con el cuarto, aunque todo lo que puedes esperar de él es un puñado de mejoras gráficas. Los modelos de vuelo siguen brillando por su ausencia, aunque Novalogic ofrece lo que su público le pide y eso no podemos reprochárselo.

6

Por E. Artigas "Tuck"

Antes de abordar esta cuarta entrega de la serie *Comanche* me preguntaba si Novalogic seguiría en la misma línea o habría incrementado el nivel de realismo para atraer a los aficionados a la simulación, ahora que la competencia en el género es más bien escasa. Y no tardé en comprobar que la compañía se mantiene fiel a su habitual modelo de vuelo, más propio de un *arcade* de usar y tirar que de un auténtico simulador.

En este juego se puede volar con el ratón o con las teclas, al más puro estilo *Flashpoint*. Las concesiones son múltiples porque aquí lo que prima es el espectáculo. Así, el helicóptero se mueve en el aire como si fuera una piraña en un estanque y es capaz de realizar piruetas tan fotogénicas como poco verosímiles. Tal vez el modelo real, el RAH-66 Comanche, vaya a ser la octava maravilla, pero seguro que no puede hacer casi nada de lo que Novalogic le atribuye y que no es ni la mitad de silencioso. Para colmo, incluso en el modo de dificultad más "realista" el helicóptero puede colisionar con el suelo varias veces sin explotar.

A todo color

Pero sí es bonito, algo que se nota desde el principio. Enseguida te ves rodeado de espectaculares representaciones de los objetos, helicópteros y soldados que pasean por tu base terrestre. Si despegas y te desplazas lentamente a pocos metros del suelo, ves que levantas el polvo y que la hierba y los árboles se mueven impulsados



Una de las misiones casi te obliga a seguir la vía del tren a la altura de las copas de los árboles.

por el viento de tus palas. Y si te acercas a los soldados que hacen guardia, incluso puedes apreciar sus armas y sus movimientos muy convincentes. La forma en que se ven las tropas terrestres da realmente la sensación de que hay actividad de verdad en tierra. Incluso ves cómo los enemigos te atacan con misiles portátiles y luego se agachan para recargar.

Tampoco están nada mal los movimientos del resto de vehículos militares y civiles, desde blindados a jeeps, motos de nieve, trenes, yates e incluso una limusina, a la que debes dar cobertura en una de las 30 misiones que tienes a tu disposición.

Estas misiones no siguen una estructura lineal, así que no es imprescindible superar una para pasar a la siguiente. Todas tienen objetivos sencillos y muy definidos, aunque en algunas debes utilizar algo de sigilo y otras son más bien cuestión de velocidad y reflejos. Puede parecer que 30 misiones no son demasiadas, pero incluso simplificando la IA enemiga, resultan bastante difíciles y es muy probable que exijan más de un intento.

Charlies por todas partes

El ritmo de juego es electrizante y apenas hay tregua: antes de que lleves un minuto en el aire te ves envuelto en una espiral de acción, que va ganando en intensidad según te adentras en territorio enemigo. Hay tantos enemigos (terrestres y aéreos) que no sabes adónde disparar. Para acabar con todos ellos, a veces cuentas con la ayuda de un segundo Comanche, al que puedes dar órdenes.

Respecto a las armas disponibles, puedes contar con la panoplia habitual: misiles Hellfire guiados por láser, cohetes de 70 mm, misiles Stinger y el cañón de 30 mm. Además, puedes señalar posiciones para que tu artillería las arrase. En definitiva, que munición no va a faltarte, algo curioso si tenemos en cuenta que el RAH-66 cuenta con menos armamento que el actual Apache.

En cuanto al apartado *on line*, está por ver el éxito que tendrá, pero cualidades no le faltan. El juego permite que hasta 16 jugadores compartan partida, ya sea por IPX, LAN o a través de la arena de Novaworld. En cualquiera de estos ámbitos puedes escoger volar en modo cooperativo o *deathmatch* por equipos, con gran cantidad de detalles a tener en cuenta, como el armamento o las restricciones de vuelo. Además, la conectividad *on line* te permitirá descargarte directamente los parches que vayan apareciendo, sin necesidad de ir a buscarlos a la web de Novalogic.

Cierto es que los habituales de la serie van a encontrar muy pocas variaciones que justifiquen la compra de esta cuarta entrega y que no es éste el simulador destinado a colmar las expectativas de los muy aficionados al género. Pero si lo que te va es la simulación de andar por casa con acción a raudales, estás de suerte, porque esta vez el demonio se ha puesto de tu parte.



Ametrallar tropas de a pie acaba resultando un ejercicio de tiro al pato.

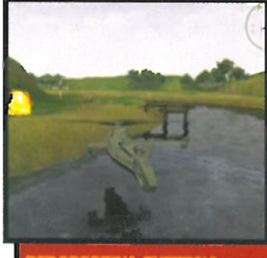
Pese al discutible modelo de vuelo, Comanche 4 divierte con su apuesta por la acción a raudales



La imagen del helicóptero a un palmo del agua merece una perspectiva externa.

¿Quién teme al arcade feroz?

El sistema de perspectivas de *Comanche 4* es ágil y operativo y refuerza el carácter de *arcade* aéreo por el que siempre ha apostado Novalogic.



PERSPECTIVA EXTERNA: Como en los juegos de consolas. Muy útil para principiantes y turistas accidentales.

PERSPECTIVA INTERNA SIN CABINA: Algo más sofisticada, aunque no mucho. Ideal para aquellos que suelen decantarse por las medias tintas.





PERSPECTIVA INTERNA CON CABINA: Lo más cercano a una verdadera simulación de vuelo que incluye este juego. Aun así, es bastante rígida. Se echa de menos poder mover libremente la cabeza .



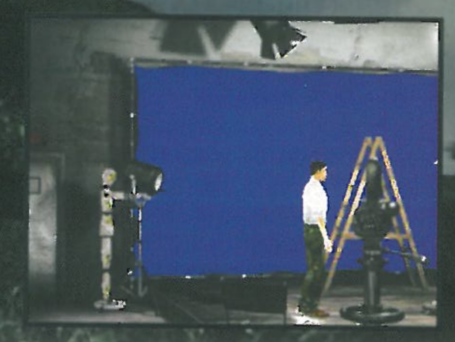
GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Arxel Tribe • EDITOR: Wanadoo/Cryo • PRECIO: 42,01 € (6.990 pesetas)

HITCHCOCK El Corte Final

Otra demostración de lo mucho que han evolucionado las aventuras en tercera persona. De entornos pixelados y animaciones ridículas hemos pasado a emociones de alto nivel y puzzles todo terreno. Arxel Tribe se recupera de anteriores patinazos con este homenaje interactivo al rey del cine de intriga.



Encontrar a los miembros del equipo de rodaje no es una tarea nada fácil. Además, su estado de salud no es muy envidiable.



Joseph Shamley incluso tiene tiempo para poner a punto los aparatos de filmación.

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español. Voces: Español

VEREDICTO

La huella de *Alone in the Dark* y *Gabriel Knight* se deja ver hasta en el menor detalle de esta aventura aseada e inteligente. *El Corte Final* sería un juego de nota si no fuese porque en él apenas se interactúa con otros personajes, detalle que resta encanto y variedad al desarrollo de la trama.

6

Que las aventuras en tercera persona suelen funcionar sea cual sea su temática es algo que demuestran de sobra sagas tan populares como *Alone In The Dark*, o *Gabriel Knight*. Hace unos meses, Arxel Tribe pinchó en hueso con su enésima incursión en el género, el decepcionante *Casanova*. Esta aventura ambientada en la Venecia renacentista podía presumir de unos gráficos bastante correctos, pero hacía aguas en lo que a sistema de juego se refiere. Por suerte, es de sabios aprender de los errores del pasado y Arxel Tribes ha mostrado una notable sabiduría en este *El Corte Final*, que recoge todo lo que podía aprovecharse de *Casanova* y al mismo tiempo mejora su fórmula en aspectos esenciales.

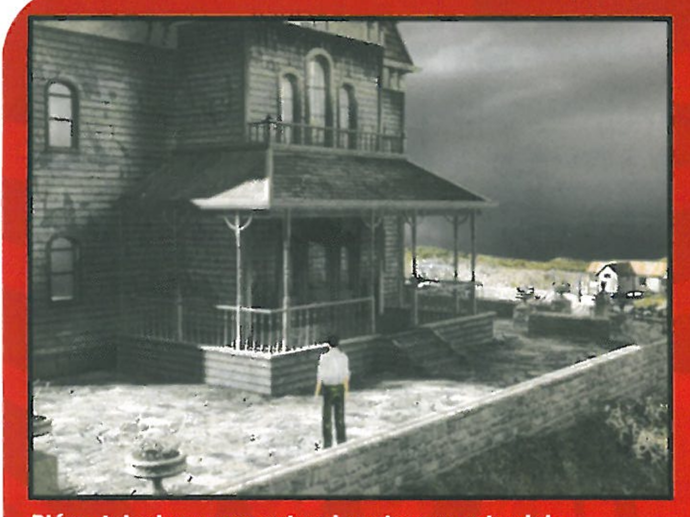
Se ha filmado un crimen

El personaje principal del juego es Joseph Shamley, un detective más quemado que la planta del pie de un faquir y que está a punto de iniciar unas largas vacaciones. Pero una misteriosa rubia (cómo no) aparece accidentalmente para informarle de la desaparición del equipo que rodaba una película en el desierto y pedirle que les busque. Tu objetivo consiste en visitar el lugar de los hechos, averiguar qué demonios ocurrió y sobrevivir al acoso de un escurridizo asesino.



En alguna ocasión puedes sentirte desorientado.

La primera parte de esta aventura se desarrolla en el interior de una mansión que recuerda al motel de Norman Bates en *Psicosis*, y pronto aparecen nuevos escenarios de inequívoco regusto cinematográfico, desde un siniestro pueblo aparentemente vacío a las gélidas aguas del mar. Entre los objetivos parciales de la aventura se cuenta encontrar un fiambre sumergido o colaborar en los aspectos técnicos de un rodaje. Claro está que abundan los objetos que pueden serte útiles o las pistas, así que gran parte del juego debe dedicarse a una inspección exhaustiva de



Piénsatelo dos veces antes de entrar en esta vieja mansión.



¿Pero dónde diablos se ha ido todo el mundo? Joseph se siente más solo que un tuareg en el Ártico.

todos y cada uno de los rincones del escenario. El esfuerzo vale la pena, ya que cada nuevo objeto contribuye a darle una nueva dimensión al juego, al introducir nuevos elementos que hacen que la trama avance. El aire cinematográfico viene reforzado por los casi continuos cambios de cámara, en los que se nota el peso de la herencia *Alone in the Dark*.

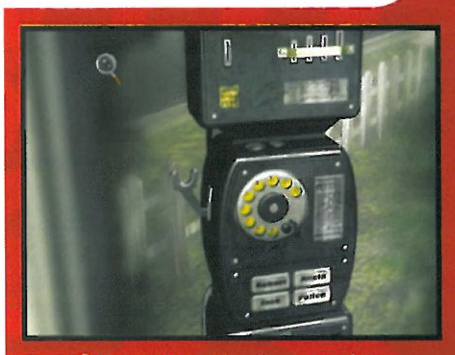
¿Hay alguien ahí?

La aventura se basa también en una cadena de pequeños puzzles lógicos de previsible solución que permiten acceder a áreas nuevas o abrir baúles y puertas. La fórmula funciona, aunque se echa de menos algo de interacción con otros personajes, ya que vayas donde vayas nunca encuentras con quien hablar (sólo te cruzas brevemente con el mayordomo del estudio de grabación). Cierto, los actores principales han desaparecido pero, ¿acaso no se trataba de una superproducción? ¿Dónde diablos se han metido los habitantes del pueblo y el resto del equipo de filmación?

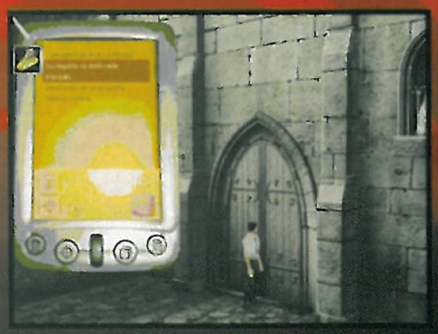
Vayas donde vayas o des las vueltas que des, no encuentras a nadie con quien hablar

Al mismo tiempo, el guión plantea ciertos problemas de continuidad, especialmente cada vez que encuentras el cadáver de un actor: no sabes cuál es el siguiente paso a realizar y te ves obligado a dar vueltas por el escenario hasta que la casualidad pone en tu camino algún elemento que te ayuda a recuperar el hilo de la historia. De todas formas, el argumento está bien resuelto y supone un estímulo suficiente para seguir vagabundeando y explorando.

Arxel Tribe está cada vez más cerca de su ideal: realizar una buena película interactiva partiendo de elementos ya vistos en otras grandes aventuras. *El Corte Final* se aleja de las indigestas, lentísimas y demasiado evidentes aventuras que el estudio francés ha producido en más de una ocasión. El camino es el correcto, así que es de suponer que su próxima aventura pondrá el listón aún más alto.



Es inútil que intentes llamar a la policía. De hecho, es inútil que intentes llamar a nadie.



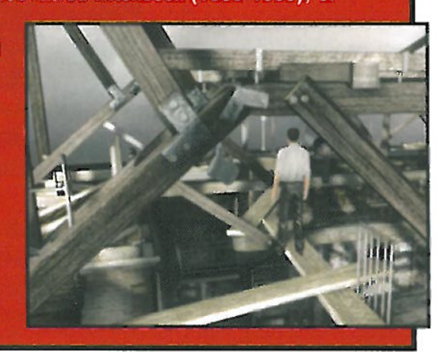
Esta especie de agenda de última generación es rematadamente útil para tomar nota de las pistas.



Como es de suponer, la exploración del escenario es la clave para avanzar.

HOMENAJE A UN GRAN MAESTRO

Si algo tienen en común las aventuras de Arxel Tribe es que todas parten de un pretexto reconocible y que ayuda a hacerlas atractivas, ya sea éste literario, histórico o (como aquí) cinematográfico. *El Corte Final* es un rendido homenaje a la obra del director inglés Alfred Hitchcock (1898-1980), el creador del género de intriga tal y como lo conocemos. Entre los títulos más destacados de su larga filmografía encontramos perlas como *Psicosis*, *Los pájaros*, *Frenesí*, *La sombra de una duda*, *Sabotaje*, *Topacio*, *Vértigo* o *Cortina rasgada*. De casi todos esas películas es posible encontrar ecos y referencias más o menos evidentes en el juego.



GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Sports Interactive • EDITOR: Proein • PRECIO: 30,02 € (4.995 pesetas)

CHAMPIONSHIP MANAGER Temporada 01/02

Los aficionados a la gestión deportiva nos hemos quedado este año **huérfanos de *PC Fútbol*. Menos mal que** desde la pérfida Albión **nos llega un manager con todas las letras, verosímil, completo y adictivo.** Y avalado por Camacho. Ahí es nada.

Por A. Jiménez

Diez años han pasado desde la aparición del primer *Championship Manager* en Commodore Amiga. Se gestó en la habitación de los hermanos Collyer, venerados por miles de entusiastas seguidores, y en la actualidad posee más de un récord de ventas en el Reino Unido. En España nunca fue muy popular debido, sobre todo, a la existencia de un producto autóctono de la calidad de *PC Fútbol*, pero ahora que el juego de Dinamic ha pasado a peor vida, Sports Interactive intenta abrirse paso en nuestro mercado.

Proein apuesta fuerte por este título y su lanzamiento, completamente traducido al castellano, viene avalado por la firma del seleccionador nacional, José Antonio Camacho. Y aún más, se han hecho con la licencia oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP).

La completa base de datos es uno de sus puntos más fuertes, ya que incluye más de 100.000 jugadores, entrenadores, árbitros y todos los clubes de primera y segunda división (A y B) no sólo nacionales, sino también de otros 25 países. Si quieres, puedes disputar todas las competiciones a la vez, aunque ello ralentiza el desarrollo a menos que cuentes con un PC muy potente.

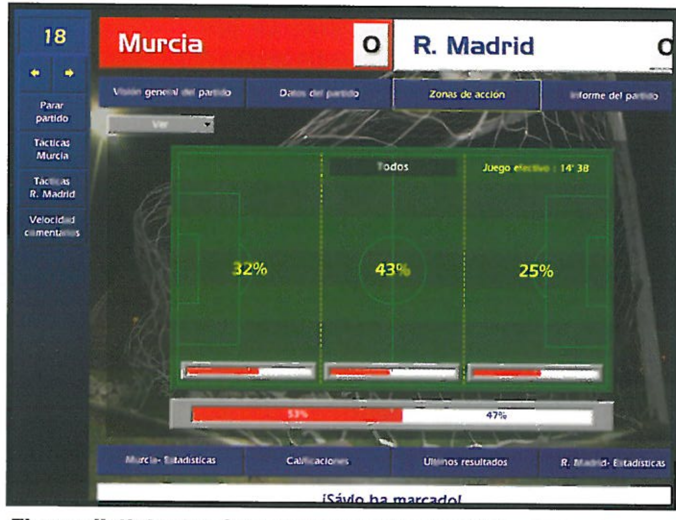
Todo un examen futbolístico

El nivel de detalle de cada ficha técnica resulta asombroso. En él se deja notar la acumulación de una década de trabajo serio y bien organizado. Por supuesto cada día se producen cambios, pero su editor es perfecto, muy intuitivo, y apenas conlleva esfuerzo actualizar datos o alterarlos a tu gusto.

Si quieres complicarte la vida, puedes revisar hasta el último aspecto de la economía del club, pero si decides ceñirte al papel de *mister* tampoco tienes tiempo que perder. Se avecinan innumerables



Decidir la táctica no es fácil. Estudiar al rival y acertar es lo que acredita tu sueldazo, así que no defraudes a la afición.



Tienes distintas opciones para seguir el partido, aunque olvídate de ver polígonos contorneándose.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 16 MB de RAM
Recomendado: P 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 16 · LAN 16 · Internet 16

Idioma Textos de pantalla · Voces

VEREDICTO

Un fantástico manager de fútbol en castellano, con licencia oficial de la LFP, la mejor base de datos realizada hasta el momento, estupendos cálculos matemáticos y enorme profundidad de juego.
Lo único que se echa de menos es la posibilidad de ver a los jugadores sobre el terreno de juego.

7,5



Salvar al equipo puede ser suficiente para la directiva, pero mejor será el ascenso.



Una economía saneada te permite hacer nuevos fichajes, claro.



Después confeccionar la alineación hay que decidir la táctica.

El juego te absorbe de tal manera que cuesta pensar en otra cosa incluso después de apagar el ordenador



Escoger a los convocados no es una tarea sencilla. La moral también es importante.



¿Por qué no fichar a Romario? Con unas juergas de por medio igual pica.

revisiones de alineación, estadísticas, clasificaciones, estrategias y conglomerado masivo de datos que varían de forma constante, por lo que es necesario estar muy centrado si no quieres pasar por alto detalles de gran importancia.

El programa consigue justo lo que promete: absorber al jugador de tal manera que le cueste pensar en otra cosa incluso después de apagar el ordenador. Ya sea en el trabajo, con la novia o conduciendo no dejas de preguntarte si debes reforzar las bandas, cambiar de delantero centro o buscar refuerzos en alguna liga exótica.

Un simulador peculiar

Hasta aquí todo suena muy bien, pero hay una pega: no tiene simulador animado. Puedes vivir los partidos en tiempo real, pero sólo a través de rótulos que, cual transmisión radiofónica, te narran lo que supuestamente sucede sobre el campo y no puedes ver. En su favor hay que decir que funciona estupendamente, los textos son tan sobrios como verosímiles y cuenta con varias pantallas de apoyo. En su contra, que todo el que tiene televisor prefiere ver un encuentro por sí mismo a que se lo cuenten, aunque ya se sabe que donde esté la imaginación...

La interfaz es muy intuitiva, la estética agradable, los fondos de pantalla acertados y hay lesiones, traspasos, entrenamientos, resultados sorpresa, historiales y un sinfín de vicisitudes más, como corresponde al deporte del balompié. Destaca la inclusión de la nueva reglamentación de *transfers* y las interacciones con junta directiva y organismos federativos, que te permiten solicitar medios o apelar sanciones respectivamente.

Recapitulando, hablamos del mejor programa de gestión y dirección futbolística que existe en el mercado. Capaz de mantenerte en tensión durante meses, sólo le falta adornar el producto (mejorando el sonido y las opciones *on line*, por ejemplo) y añadirle un simulador a la altura de las circunstancias. Para entonces, sus requisitos mínimos aumentarán, pero sin duda será un firme candidato a obtener un 10 (sí, ése que nunca hemos dado).

UN AÑO DE FÚTBOL

PRIMAVERA: Ando liado jugando a *PC Fútbol 2001*, pero también al *Championship Manager 00/01* británico. Desearía que sus creadores aunaran esfuerzos. Pero los primeros cierran la empresa y los segundos colaboran en el *Pro Evolution Soccer* de consolas.

VERANO: Las competiciones oficiales terminan cada vez más tarde y empiezan antes, con lo que entre Copa del Rey y amistosos casi no queda tiempo para descansar de fútbol. Aparecen las primeras noticias sobre el nuevo *Championship Manager*, aunque ¿se editará en nuestro país?

OTOÑO: Se publica la demo de *CM 01/02*. Es increíble la densidad que puede alcanzar un videojuego ocupando tan poco disco duro. Sólo permite seis meses de competición y se termina antes que una caña, aunque *Manager de Fútbol 2001-2002* alivia la espera por la versión final.

INVIERNO: ¿Llueve o hace sol? No tengo ni idea. Hace días que sólo vivo para el monitor de mi PC. Sólo quiero avanzar una jornada más, saber qué va a pasar con mi equipo, cuándo podré ampliar el campo... ¿Qué hombre no piensa en ello cada seis segundos?

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** In Utero • **EDITOR:** Cryo • **PRECIO:** 36 € (5.990 pesetas)

LA SOMBRA DEL ZORRO

El Carnicero anda suelto y **Don Diego vuelve a ponerse su antifaz**. El resto es una notable sucesión de **puzzles, aventuras y esgrima digna del popular cómic** y el cine de acción de hace varias décadas.

Por G. Masnou

Tras el éxito relativo de *Evil Twin*, In Utero vuelve a la carga con este juego de acción al que ha añadido discretas pinceladas de estrategia. En él te pones tras el antifaz de El Zorro, legendario héroe enmascarado que esta vez debe enfrentarse al perverso Carnicero de Zaragoza y desenmascarar de paso a su misteriosa acompañante, que está de muy buen ver.

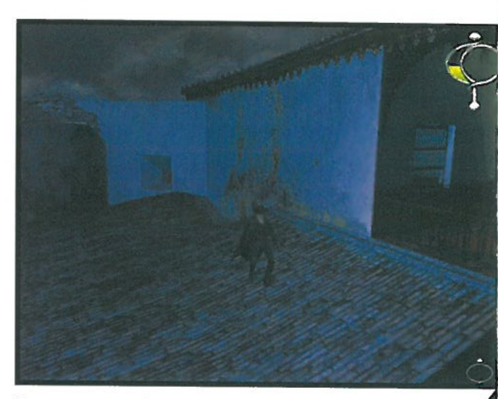


Para ello cuentas con todas las habilidades de Don Diego, alias El Zorro, que nada tienen que envidiar a las del mejor de los superhéroes. Entre las más destacadas (piruetas y cabriolas al margen) están el manejo de la espada, arma que controlas de forma sencilla y precisa gracias a un sistema de combinaciones de teclas, y la facultad de pasar desapercibido camuflándose en el entorno y avanzando entre sombras.

Sombras gemelas

Como ya pasaba con *Evil Twin,* In Utero ha dotado a *La Sombra del Zorro* de una ambientación impresionante. En lugar del habitual aire "cinematográfico" de este tipo de producciones, se ha optado por una estética de cómic que incluye detallados escenarios en 3D y pulcras animaciones realizadas con la técnica de captura de movimientos. Pese a que el nivel gráfico de este título es, en líneas generales, alto, no faltan pequeños errores, como los frecuentes problemas de *clipping*, que enturbian algo el resultado final.

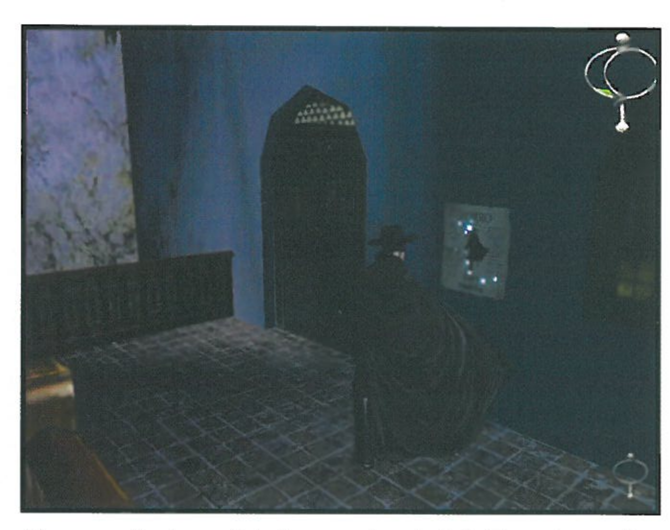
En cuanto a su jugabilidad, *La Sombra del Zorro* recoge elementos de clásicos de la aventura virtual como *Prince of Persia*, *Metal Gear Solid* y el antiguo pero no por ello menos venerable *Biogorge*, un producto de la época en que Origin hacía honor a su lema ("Nosotros creamos mundos") y que yo aún recuerdo con nostalgia. Aunque dos de estos referentes puedan parecer un tanto trasnochados, hay que decir que *La Sombra del Zorro* se limita a rescatar algunas de sus ideas pero les añade un buen plus de innovación tecnológica. Es decir, que no se trata de un juego anacrónico, aunque tampoco (ni mucho menos) pretenda ser original.



Los escenarios reproducen de forma creíble el aspecto que debía tener California hace unos dos siglos.

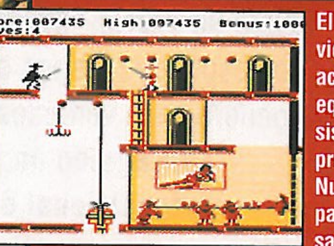
La ambición pasa factura

De hecho, una constante que se aprecia en el juego es la voluntad obsesiva por añadirle a cada paso detalles de esos que supuestamente marcan la diferencia. Pero algunos de estos elementos diferenciales no acaban de cuajar del todo. Por ejemplo, se ha optado por crear escenarios inmensos, aunque no lo bastante interactivos en todas sus áreas como para que explorarlos resulte



Para guardar la partida hay que imprimir la Z en alguno de los carteles con la faz de El Zorro que hay repartidos por los escenarios.

ZORRO AL OCTAVO BIT



El personaje de El Zorro ha sido llevado al mundo de los videojuegos en múltiples ocasiones con mayor o menor acierto. La más brillante de todas fue la adaptación para equipos de 8 bits que Datasoft hizo en 1985. *Zorro* heredó el sistema de juego y el aspecto gráfico de anteriores producciones de Datasoft como *The Goonies* o *Bruce Lee*. Nuestro enmascarado personaje debía cruzar un total de veinte pantallas para salvar a su amada de los brazos del malvado sargento García. El juego ofrecía un perfecto equilibrio entre acción, habilidad, exploración y lógica deductiva. Todo un logro para la época.

Como en Evil Twin, In Utero ha demostrado su pericia a la hora de crear entornos físicos estilizados y atractivos

siempre interesante. Además, resulta fácil perderse y no se ha incluido un mapa que permita ir al grano, encontrar deprisa el camino a seguir y centrarse en la acción, que es lo que en definitiva constituye la esencia del juego.

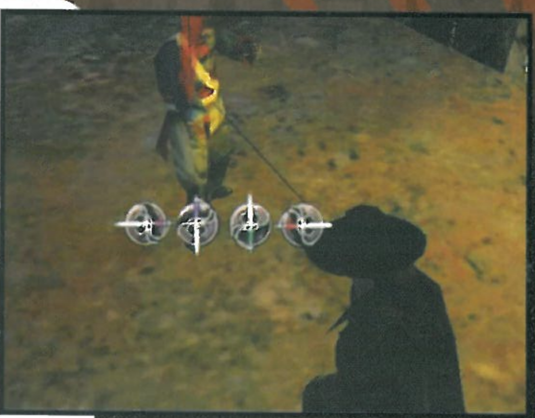
El guión es entretenido en las escenas no interactivas, pero se escurre por el desagüe en cuanto empieza la verdadera acción, ya que el jugador se limita a realizar una serie de encargos concretos ("recupera el oro de los impuestos", "infíltrate en la mansión del capitán Fuertes", "consigue la llave de la prisión", etc.) como si se tratase de un autómata. La sucesión de objetivos es tan lineal que apenas tienes la sensación de estar participando en una historia cuyo final depende de ti y en la que tus decisiones cuentan.

Tampoco convence del todo el sistema de cámaras (a veces automática, otras no), ni el método de saltos automáticos. Aunque estos aspectos no suponen obstáculos insalvables para el disfrute de la acción, sí que estorban lo suyo.



¡En guardia! Aún me quedan muchas zetas por estampar esta noche.

La Sombra del Zorro es un juego lastrado por deficiencias menores, pero tan numerosas que acaban haciendo difícil una verdadera inmersión en la aventura. Una vez más, nos quedamos con la notable ambientación y el esfuerzo por desarrollar una historia coherente (las virtudes habituales de In Utero), aunque desearíamos que se hubiese trabajado en su fórmula de juego y acabado técnico para que esta enésima reencarnación de El Zorro acabase de desarrollar todo su potencial.



El sistema de combate es sencillo. Basta con pulsar las teclas de dirección en el orden correcto.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Piranha Bytes • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 48,05 € (7.995 pesetas)

Existe un sector "duro" de aficionados a los JDR que no acepta que juegos que no respetan los cánones del género sean vendidos como "de rol". Pero ***Gothic* ha conseguido un pequeño milagro: la redención incondicional de uno de los más exacerbados** defensores de la pureza del género.

GOTHIC

Por J. J. Cid

Son casi tres años los que llevamos oyendo comentarios difusos acerca de este juego de rol de origen alemán. Después de tan largo periplo por fin llega a nuestras manos. La emoción que supone probar un nuevo juego de rol se torna escepticismo al leer la descripción que reza en la caja del producto: "3D Action-Adventure-RPG". Un par de géneros más y hubiese sido un pleno. Empiezo a temerme lo peor: ¿no será uno de tanto productos que intentan darnos gato por rol, que encierran arcades o aventuras soterradas bajo los iconos clásicos del género?

El menú de opciones parece confirmar los peores augurios: faltan dos de las esenciales, el multijugador y la opción de crear personajes. Así que empiezo a jugar con actitud de viejo rolero algo intolerante que no piensa dejarse apabullar por los excelentes gráficos. En *Gothic*, el control se realiza casi íntegramente con el teclado, el personaje interactúa con su entorno como la arqueóloga de la gran trenza y respetables curvas, el acceso a inventario y gestión de éste también se realiza sin el uso del ratón e incluso nuestro personaje tiene la posibilidad de saltar (aterrorizado, pronostico secuencias con plataformas).

Historia de una equivocación

Gothic parece estar sentenciado. Mientras camino por sus preciosos decorados voy maquinando un análisis duro por haber mancillado la esencia de nuestro impoluto género. Pero ocurre lo insospechado. El juego me está divirtiendo. Realizo tan sorprendente descubrimiento después de avanzar unas cuantas misiones, de deam-





Aunque no suene música rasta, esto parece Jamaica.

ROL MOTORIZADO

Los juegos de rol nunca se habían caracterizado por su apartado gráfico, pero últimamente esta tónica está cambiando y cada vez son más los juegos de este género que cuentan con entornos a la altura de cualquier *shooter*. *Gothic* hace uso de efectos soportados por las tarjetas de última generación. Un claro ejemplo es el uso de T&L (Transform and Lighting) para representar el ciclo solar y las modificaciones climatológicas.

bular por su fascinante universo y, sobre todo, de interactuar con sus habitantes. Desde un principio había dado por hecho que las conversaciones con los personajes secundarios estaban dentro de un guión lineal preestablecido en el que nuestra única misión era ir realizando las diferentes acciones que nos van encomendando. Craso error. En *Gothic* cuentas con una relativa libertad a la hora de realizar las misiones, de aliarte con los personajes no jugador y de llegar a uno u otro final.

Un mundo extraño

La estructura social y de comportamiento que rige la vida de los habitantes de *Gothic* es sorprendente. Las acciones de los personajes responden tanto a sus pautas de personalidad como a la actitud que tienes con ellos. Los más irritables tienden a un comportamiento conflictivo y tus acciones para con ellos tienen que ir precedidas de cierta cautela. Si observas los comportamientos de los ciudadanos, veremos notables diferencias que tienen que ver con su importancia en la aventura así como su estatus social y accesibilidad. El trato y las decisiones que tomes guiarán tus futuros pasos, proporcionando la anhelada sensación de libertad que echamos de menos en otros títulos.

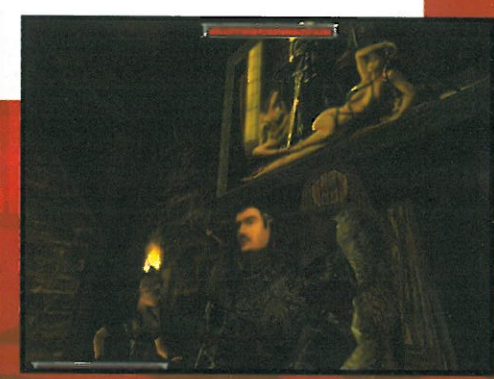
El combate es tal vez la parte más débil del juego. Las peleas se limitan a enfrentamientos al estilo arcade en los que se refleja el dominio del arma que uses. Según el nivel alcanzado, tu personaje realizará diferentes "combos" con su arma. Aunque algo simplón y en cierta medida criticable, este tipo de combate rápido, directo y suministrado en su justa medida puede ser el indicado para un juego como *Gothic*. Un tipo de combate más táctico y pausado podría haber echado por la borda el equilibrado ritmo que mantiene el juego en todo momento.

En Gothic tienes libertad a la hora de aliarte con los personajes no jugador y llegar a uno u otro final

La evolución del personaje está determinada por el uso de sus habilidades. Así puedes encaminarla hacia una u otra profesión. Cuando subes de nivel modificas a tu gusto las habilidades o talentos. Destaca el talento para abrir cerraduras, que incorpora un sencillo subjuego de pericia para abrir los diferentes candados.

Técnicamente es intachable en todos los apartados. No está exento del *clipping* y la cámara juega malas pasadas en momentos precisos, pero todo es perdonable tras unas horas de juego. El espectáculo visual se asemeja en calidad al de *Ultima IX*, con la diferencia de que se muestra mucho más estable. El apartado sonoro está a la altura de los gráficos, consiguiendo en su conjunto un entorno magnífico para la evolución de la aventura. El punto negro es, una vez más, que no se han tomado la molestia de traducirlo a nuestro idioma.

Las guadañas tienen peor aspecto que ellos.



Esta habitación tan mal decorada forma parte de las estancias del rey.

Debes tener especial cuidado con lo que dices y a quién se lo dices.



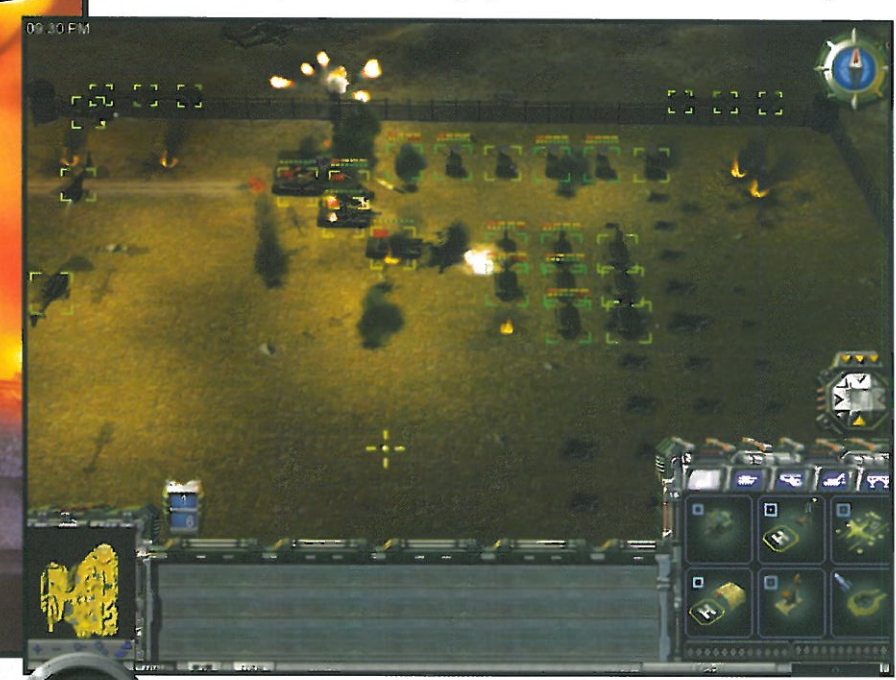
Convencer al tipo de la armadura de que nos deje pasar nos puede costar algo más que unas monedas.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Reality Pump • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 39 € (6.489 pesetas)

WORLD WAR III Black Gold

Por J. Font

Siempre supimos que un helicóptero Comanche ofrecía mejores opciones tácticas que arrastrarse de trinchera en trinchera. El problema era que muy rara vez disponíamos de **juguetes bélicos de este tipo**.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 300; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 6 — Internet: 6

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Un juego que permite emplear armamento contemporáneo y disfrutar de un buen motor gráfico, pero que resulta extremadamente difícil dado el reducido número de unidades y estructuras de que dispones. Viene a ser como *Earth 2150*, pero con distinta ambientación y cambios en las unidades.

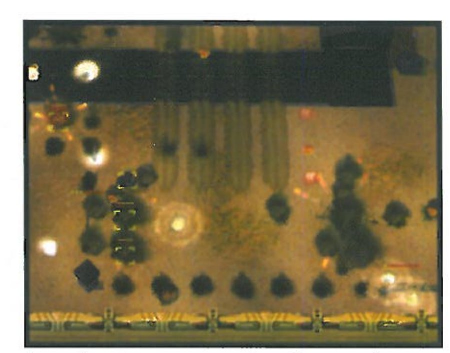
6,5

Las nuevas hornadas de juegos de estrategia nos llevan a la Luna o nos bajan a la Prehistoria o la Edad Media, pero rara vez nos dan la oportunidad de recrear con nuestro PC conflictos contemporáneos. Aunque pueda parecer políticamente incorrecto, a muchos jugadores les encantaría jugar a recreaciones de conflictos actuales como la célebre Tormenta del Desierto o la casi liquidada operación Libertad Duradera. En estos modelos se basa *World War III*, uno de los contados juegos en que se puede combatir con parte de los arsenales actuales de ejércitos como el americano o el ruso. Incluso el gran demonio de la década que iniciamos, el terrorismo a gran escala, hace su aparición.

Así está el patio

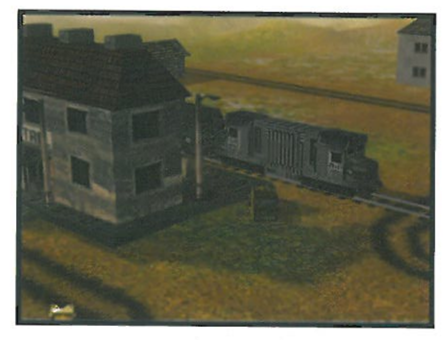
Tres son los bandos que se enfrentan en el juego, Estados Unidos, Rusia e Irak. Cada uno cuenta con dos campañas, pero para acceder al resto, primero debes completar la primera de los EE UU. Se trata de un requisito un tanto arbitrario, ya que las campañas de los tres son independientes entre sí y cada una exige un tipo de juego diferente.

Un golpe maestro consiste en bloquear la obtención de recursos del enemigo.



Los ataques con armamento pesado afectan a las instalaciones colindantes.

Los americanos deben recurrir a un despliegue de armamento pesado para atacar las firmes posiciones terrestres de los iraquíes. Como disponen de pocas unidades e infraestructuras, la clave del éxito está en la eficacia del transporte, así que debes crear corredores seguros e indicar el camino para que los recursos lleguen a su destino.



Coloca un explosivo en el tren y podrás causar importantes daños colaterales.



Nada como un grupo de Apaches para recorrer el terreno en busca de carnaza para tus misiles.

Los rusos son bastante parecidos, aunque sus unidades se reproducen con mayor facilidad y los vehículos cuentan con mejor blindaje. Su campaña consiste en un intento de reunificación de la antigua Unión Soviética y se sitúa en la zona de Azerbaiyán. A diferencia del terreno por el que se mueven los americanos, un desierto prácticamente plano, los rusos deben hacer frente a una complicada orografía montañosa.

Finalmente está Irak, que emplea el terrorismo y la guerrilla urbana para amenazar el corazón de los Estados Unidos e incluso dispone de misiles nucleares.

Cada bando cuenta también con su sistema específico de obtención de recursos. Los americanos deben controlar la explotación de petróleo y dependen más del desarrollo de una estructura logística, mientras que los rusos cuentan con partidas de dinero y los iraquíes disponen de recursos y unidades limitadas.

Es uno de los contados juegos con armamento actual de ejércitos como el americano o el ruso

Dame balas

En *WW3* se ha empleado el mismo motor gráfico que en la saga *Earth 2150*. Las unidades se han renderizado en 3D y el terreno también es deformable, así que puedes recurrir a soluciones como cavar trincheras o crear colinas.

Las misiones están bien diseñadas y exigen una buena dosis de estrategia militar avanzada. En ellas se ha incorporado algo parecido a un árbol tecnológico que se desarrolla espontáneamente y da acceso a nuevas unidades y mejoras en la munición. De entrada dispones de unidades limitadas y nada sacrificables, así que tienes que adaptar la estrategia a cada situación y ser extremadamente metódico. Eso significa descubrir el terreno, observar la orografía, localizar las posiciones enemigas y pensártelo dos veces antes de atacar. Los objetivos van cambiando a medida que avanzas. Si has perdido demasiadas unidades o un tipo de unidad que resulte imprescindible, debes volver a empezar o echar mano de alguna de las partidas guardadas.



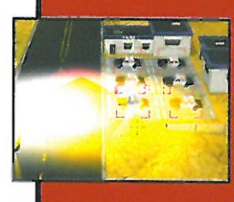
Defender las zonas de recursos es importante, así que utiliza elementos disuasorios.

El juego utiliza tanto las API de Direct 3D como OpenGL, y eso se traduce en gráficos vistosos y efectos sorprendentes. Al igual que ocurría con *Earth*, podrás mover la cámara a tu antojo aunque lo más probable es que adoptes una vista alejada que te permita contemplar la mayor porción de escenario posible.

A pesar de que incluye tutoriales, *WW3* es un juego difícil incluso en su modo más sencillo. Los estrategas poco avezados lo pasarán mal y los veteranos echarán de menos posibilidades como pedir apoyo aéreo o que te presten alguna pieza de artillería. Si no te molestan los juegos en que tus opciones están limitadas por la precariedad de medios, *WWIII* puede ser una excelente opción, sobre todo porque permite combatir en un entorno y con unas armas que hasta ahora apenas habíamos visto en juegos de PC.

IRAK CONTRA EL MUNDO

La campaña iraquí es tal vez la más variada. Exige tácticas de guerrilla y hay un énfasis especial en las operaciones de rescate.



El primer paso para rescatar a uno de tus muchachos es robar un coche de policía. Empieza por crear algo de confusión en algún lugar cercano. Y no olvides dividir el escenario para aislar a los agentes del orden.

Después del coche, una barca y luego una ambulancia. El helicóptero del hospital te irá de perlas para aterrizar en el patio de la prisión. Tendrás que cruzar la vía del tren, así que ojo.



Otra explosión para entretener a los guardias y un aterrizaje rápido son lo último que necesitas para rescatar al reo de turno. Durante tu retirada, controla las posibles defensas aéreas.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Digital Tome • **EDITOR:** Hypnosis • **PRECIO:** 36,03 € (5.995 pesetas)

SIEGE OF AVALON

Lo hemos hecho cientos de veces, pero nos encanta. Si es que uno no se cansa de castillos, hechizos y malvados. Otra vez tenemos que salvar a los nuestros espada en ristre. **Rol clásico y una excelente historia, llena de bifurcaciones y sorpresas,** se dan la mano en *Siege of Avalon*.

Por X. Pita



Pobre perro. Con este frío y esperando fuera de la casa...

Es hora de reivindicar las buenas historias. Están muy bien los derroches tecnológicos y el diseño de vanguardia, pero un argumento original y bien desarrollado también se agradece lo suyo. Sobre un notable guión descansaba *Arcanum: hechizos y engranajes*, y algo parecido pasa con *Siege of Avalon*. El juego de Digital Tome recuerda a *Arcanum* tanto por sus gráficos como por su voluntad de contar una buena historia, aunque su ambientación y su argumento son bastante más convencionales.

La historia arranca de forma un tanto sorprendente. Estás en un reino asolado por la guerra y debes entrenarte para participar en la defensa de un castillo. Tras una breve secuencia informativa, empiezas a explorar el recinto y pronto te ves envuelto en una red de misiones y submisiones con objetivos muy diversos.

Presentación modesta

Ya he dicho que los gráficos de *Siege of Avalon* recuerdan a los de *Arcanum*, pero eso es más un defecto que una virtud. El aspecto del juego es deliberadamente arcaico, con sus espartanos efectos de luz, su omnipresente perspectiva isométrica y su esquemática representación de entornos. Todo esto entra en el terreno de lo aceptable, pero se hace algo más difícil de digerir que apenas haya opciones de configuración y que el programa resulte francamente inestable.

Otro defecto es que sólo puedes elegir entre tres tipos de personaje: guerrero, explorador y mago. Optar por uno u otro tipo es algo que no debería tomarse a la ligera, ya que en cada uno de los seis capítulos de que consta el juego hay misiones secundarias que sólo pueden jugarse con uno de los tres tipos de personajes.

Sin niveles

En *Siege of Avalon* tus personajes acumulan puntos de experiencia cada vez que hacen algo bien y los invierten en el perfeccionamiento de sus características básicas, pero no suben de nivel. Aunque a los roleros de pro esto puede parecerles una aberración, hay que reconocer que da algo de flexibilidad al juego, ya que los personajes pueden ir actualizando sus estadísticas sobre la marcha, sin necesi-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.





Este escenario tiene toda la pinta de esconder muchas cosas.

El nacimiento del "ciberfolletín"

En España, *Siege of Avalon* llegará a las tiendas en forma de CD tradicional, aunque en sus orígenes era un "juego episódico" que se descargaba capítulo a capítulo desde Internet. Esta innovadora fórmula aún no ha cuajado del todo, pero programas como *Majestic*, que hace que los jugadores vivan inmersos en una aventura que incluye, además de actualizaciones en la Red, envío de cartas por correo ordinario o llamadas telefónicas, pueden hacer que se popularice en poco tiempo. Tal vez estemos ante el nacimiento del culebrón virtual o el videojuego por entregas, una nueva forma de ocio inspirada en los folletines y las series televisivas.

dad de esperar a que alcancen el siguiente nivel.

Si eres un habitual de los JDR no te costará nada habituarte a la mecánica de juego. La interfaz es la misma que utilizan juegos a medio camino del rol y la acción, como *Diablo*. El botón izquierdo sirve para moverse por el escenario y el derecho para lanzar hechizos, y dispones de un cursor inteligente, que te guía por la pantalla. Es como si todo se hubiese reducido a la máxima sencillez para que la inmersión en el juego sea lo más rápida posible.

Otra buena noticia es que puedes crear tu grupo de aventureros. Una serie de retratos presentes en pantalla te permite seleccionar a cualquiera de ellos cada vez que quieras controlarlo directamente y, como en *Baldur's Gate*, puedes ajustar sus parámetros de comportamiento para que tengan una actitud agresiva o defensiva.

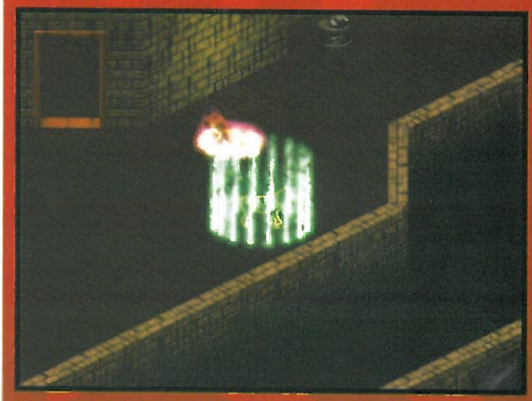
Los combates se refugian, como la interfaz, bajo el árbol de la sencillez. El "modo de combate" se acciona pulsando la barra espaciadora. A partir de ahí, seleccionas el objetivo y pulsas el botón izquierdo de tu ratón para darle jarabe de palo al enemigo de turno.

Este sistema puede resultar un poco desconcertante al principio, ya que en determinados momentos ves cómo tu personaje duda en enfrentarse con el enemigo que le hace frente. No es que le den raptos místicos y se encomiende a los dioses, lo que pasa es que necesita breves pausas para descansar y recuperarse de sus heridas. En los primeros niveles sudas sangre para acabar con el más ridículo de los oponentes, ya que, aunque la inteligencia artificial del juego no es como para echarse a temblar, su fuerza y potencial supera, y con mucho, a la de tu personaje.

Si lo que pretendes es ver efectos de luces y sombras, hechizos de belleza despampanante o escenarios hiperrealistas, huye de este juego. De lo que se trata aquí es casi de sentarte y escuchar, como en los viejos tiempos, cuando se contaban leyendas al calor del fuego.



Menuda sorpresa le espera cuando se dé la vuelta.



No es muy espectacular, pero el hechizo te convierte en lobo.

Están bien los derroches tecnológicos, pero un argumento bien desarrollado se agradece lo suyo



Un combate en medio de la arena. Sí, parece una película de Conan.



Te pasarás un buen rato explorando el bosque y sus alrededores.

Quien nunca haya jugado a billar que levante el taco. ¿Estamos todos? Pues nada, **ha llegado la hora de poner toda la carne sobre el tapete**, por virtual que éste sea.

JIMMY WHITE´S CUEBALL WORLD

Por J. Font

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Awesome Developers
EDITOR: Virgin Interactive • **PRECIO:** 29.99 € (4.990 pesetas)

Virgin tiene ya una amplia experiencia en simuladores basados en el deporte del taco y las troneras, y todo un profesional de prestigio, el ínclito Jimmy White, apadrina la serie. Así que se supone que este simulador deportivo va en serio, aunque nadie lo diría en vista de cómo reproduce tanto el billar en sí como los juegos complementarios (dardos, mesas acrobáticas, etc.) que completan su extraña oferta.

Dispones de tres modalidades de juego en las que hasta puedes modificar las reglas. Todo consiste en ir ganando partidas para acceder a otras nuevas en distintos lugares del mundo. La física de las bolas es bastante realista y el manejo del taco resulta preciso e intuitivo. No obstante, se agradecería una cámara que permita estudiar mejor la jugada o dé una perspectiva más cómoda cuando la bola está pegada a la banda. También echarás de menos una ambientación algo más presentable, tal vez en la línea de juegos tan sobrios como *Virtual Pool 3*.

Como el juego dispone de buenos gráficos y hasta de un sistema de luces dinámicas, da la impresión que sus autores se han dejado llevar por el diseño y se han olvidado un poco de que aquí lo que importa es el billar. El juego no acaba de resultar ni adictivo ni demasiado convincente, pero puede que eso te dé igual si no te tomas los tapetes muy en serio y sólo aspiras a un rato (no muy largo) de sencilla diversión.





No te enfrentas a personas, sino a manos flotantes a veces muy peludas.

Por J. Moncayo

50X15: ¿QUIERE SER MILLONARIO?

GÉNERO: Trivial • **DESARROLLADOR:** Hothouse • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 23.98 € (3.990 pesetas)

Plasmar en un juego un concurso televisivo no es fácil. Y todavía peor cuando **sale a destiempo y no tiene ningún atractivo**.



El programa de televisión ya está de capa caída, Carlos Sobera está haciendo anuncios como un loco y el juego oficial va y nos llega ahora. Las comparaciones son odiosas, pero un 50x15 sin las cejas de Sobera es como un caramelo sin azúcar. Y resulta que aquí no aparecen. Ni rastro de cejas, Sobera, público o concursantes.

Todo es tan impersonal y desangelado como la voz enlatada del aspirante a Sobera que te guía (y taladra) una y otra vez con las mismas palabras. O esa música medio de feria de pueblo o de película de terror en un acuario que ataca subliminalmente tus neuronas. La interfaz es sencilla, pero las pantallas son repetitivas hasta la agonía y, para colmo, tardan un mundo en aparecer las preguntas.

Sí, están los comodines (el de la llamada es muy divertido, con toda suerte de marujas poco o nada de fiar haciendo lo posible por ayudarte), la posibilidad de plantarte, las preguntas cada vez más difíciles. Incluso puedes competir con otros tres concursantes, pero la sensación global es que este producto no convence en absoluto.

Si lo que quieres es poner a prueba tu sabiduría o dedicar tus tardes de invierno a un pasatiempo social e inteligente, mejor hazte con el *Trivial Pursuit* a menos que seas un incondicional del programa.



Cuando Internet era poco menos que un coto privado, **las compañías nos cobraban cifras increíbles por un puñado de niveles y alguna que otra mejora.** Pero eso se ha acabado, porque **ahora una expansión que se precie debe ofrecer novedades que valgan la pena**. Como ésta.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Bohemia Interactive • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 18 € (2.995 pesetas)

Operation Flashpoint GOLD UPGRADE

Por J. Ripoll

Con *Operation Flashpoint*, Bohemia Interactive llegó donde otros ni siquiera sueñan, y ahora vuelve a la carga con esta expansión que incluye una campaña nueva y la posibilidad de actualizar nuestra prehistórica versión 1.00 a la libre de *bugs* 1.30. Quizás esto último tenga poco interés si has ido siguiendo la evolución del juego. Pero si por motivos familiares, sentimentales o natural desinterés, te habías olvidado de actualizar ese juego que tanto te gustó, mejor será refrescar la memoria.

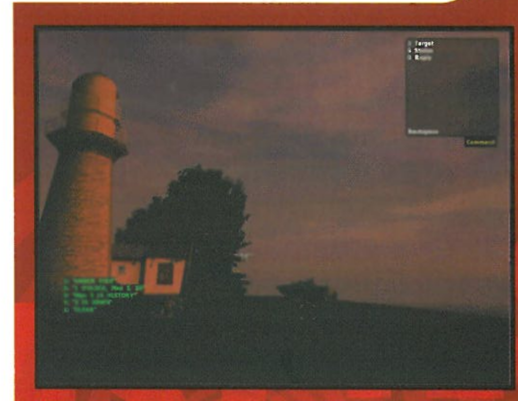
Operation Flashpoint 1.30 no sólo ofrece un modo multijugador más completo y realmente operativo, sino que añade cinco armas nuevas, la posibilidad de llevar diez vehículos nuevos y cuatro nuevas misiones para un solo jugador, una de las cuales (Battlefields) sólo se recomienda a propietarios de procesadores que superen el gigaherzio. Afortunados ellos, porque se trata de un asalto a campo abierto con más de 40 soldados por bando.

¿Razón de peso?

Pero estas actualizaciones son gratuitas si tienes Internet, paciencia y alguna de esas tarifas onduladas. La razón principal para invertir 3.000 pelas en esta actualización no es otra que la nueva campaña, Red Hammer. En ella te pones en la piel de los rusos de los años 80, cuando aún eran malos y poderosos en vez de pobres, como ahora. Aunque para pobres, los gráficos del juego, que siguen sin dar el paso al frente que serviría para convencer a tantos escépticos.

La campaña es nueva porque los objetivos varían. Las secuencias no interactivas son tan interesantes como las del primer juego, pero se echa de menos un mayor trabajo de ambientación. Algo más que un par de árboles y un pueblo semiderruido como decorados habituales sería de agradecer. Tampoco se han esforzado demasiado en contratar a actores solventes para que interpreten a los marines soviéticos. Pero supongo que para tener eso, deberás esperar los dos años o así que Bohemia tardará en editar una secuela. Eso sí, es todo un detalle que hayan incluido una guía del juego editada por Norma. En definitiva, si tienes *Operation Flashpoint*, cómpratelo, y si no lo tienes, no olvides acercarte a la tienda más cercana para hacerte con la Gold Edition.

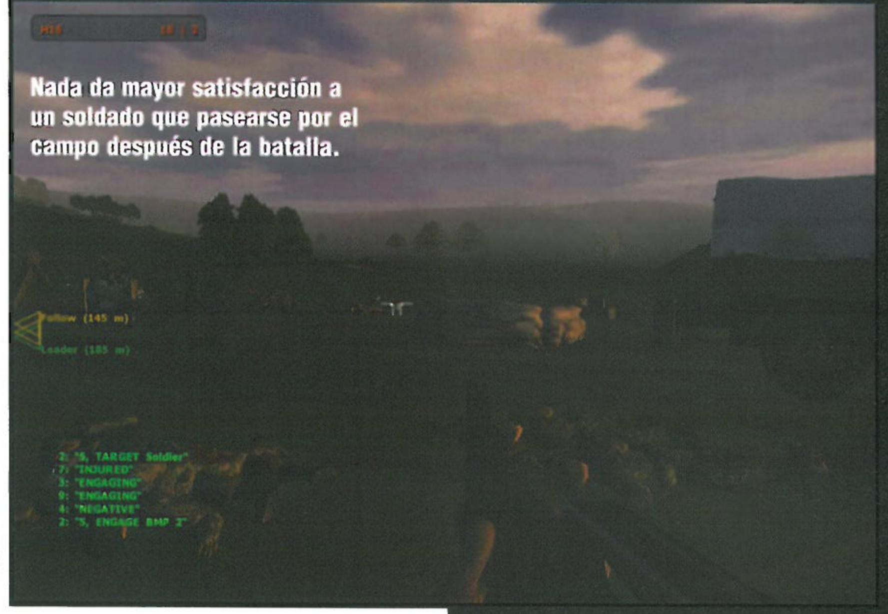




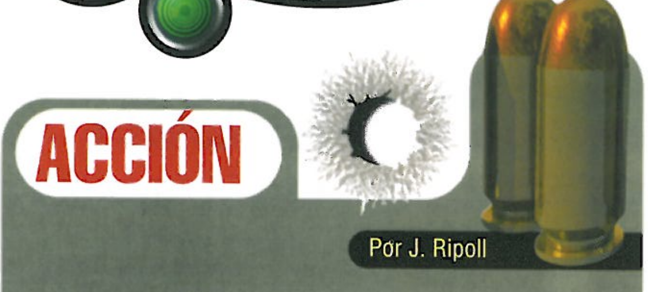
Los primeros momentos de Red Hammer. Asalto rápido en mitad de una playa.



Algunos vehículos son tan bonitos como difíciles de manejar.



Nada da mayor satisfacción a un soldado que pasearse por el campo después de la batalla.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

De vuelta

Las compañías parecen haberse rendido a la evidencia de que vende más un juego con pistola en que el héroe somos nosotros que uno donde la metralleta la empuña un montón de polígonos mejor o peor ensamblados. Antes primera que tercera persona. Antes *Wolfenstein* que *Hitman*. Uno está vendiendo, el otro gana polvo en la estantería. Así son las leyes del mercado. Lo que vende se produce, lo otro simplemente se olvida. Pero de vez en cuando conviene recordar que no todo lo que se vende es bueno, y viceversa.

Supongo que los mejores motores se adaptan mejor a la primera que a la tercera persona. Supongo que un juego en tercera persona debe aportar algo más que el clásico dispara, salta y corre. Pero añadir reflexión y argumento supone dinero y tiempo de desarrollo, y eso son bienes escasos para la mayoría de los estudios.

Aún hay soñadores que quieren cambiar la tendencia y demostrar que la perspectiva en tercera persona puede triunfar

Pero aún hay soñadores que quieren cambiar la tendencia y demostrar que la tercera persona aún puede triunfar. Unos son rusos y ya hemos hablado mucho de ellos. Otros son belgas y tan ambiciosos como los creadores de *Mafia*. Hace tres años presentaron uno de los títulos más increíbles que han pasado por mi disco duro: *Outcast*.

Si ese juego con nombre de cantante de moda se hubiese publicado en cierta plataforma cuyo nombre no escribiré, tendríamos tres docenas de revistas dedicándole tres docenas de reportajes. Pero como no fue el caso, Appeal, que así se llama la compañía, tuvo que seguir luchando para tirar adelante su continuación. Todo lo visto hasta el momento invita a la mejor de las esperanzas. A creer que la tercera persona en PC no ha sido olvidada. Eso sí, su publicación prevista para las próximas Navidades, será para PC y esa plataforma cuyo nombre seguiré sin escribir. Las conclusiones las sacas tú. ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

Esclavos del teclado

El mundo gira y evoluciona, pero los aficionados a la estrategia 3D continuamos pegados a nuestro teclado y ratón. Y no por falta de buenos controladores, sino más bien porque los mejores productos no llegan a nuestro país. Saitek cuenta con dos de estos artilugios: el P8000 Command Pad y el novedoso Action Pad. El primero es un teclado con 35 botones configurables a las que podrás asignar todo tipo de órdenes. El segundo, pese a estar más bien pensado para juegos de acción, potencia las funciones de uno de los ratones de Saitek, el GM1, así que la configurabilidad de sus botones también te permitirá adaptarlo a juegos de estrategia. Herederos de Nostromo (www.hnostromo.com) se encarga de distribuir en nuestro país los productos Saitek, pero en sus páginas no hemos encontrado ninguna referencia a este par de teclados.

Los periféricos que mejor se adaptan a los juegos de estrategia rara vez llegan a editarse en nuestro país

Microsoft también tiene uno de estos periféricos para estrategas en su gama SideWinder. El Strategic Commander es capaz de albergar hasta 72 macros e incluso capturarlas durante el juego. Se trata de una especie de pomo sujeto a una base. No es fácil adaptarse a su manejo, aunque cuando consigas reeducar tus manos verás lo poderoso que resulta. Finalmente, está el Nostromo n50 Speed Pad (tampoco disponible en nuestro país). Este artilugio también es un teclado capaz de albergar 56 órdenes. Todos ellos, excepto el P8000, cuentan con partes móviles que asumen los movimientos de cámara cada vez más frecuentes en los juegos de estrategia.



Cualquiera de estos periféricos supondría un progreso con respecto a lo que tenemos ahora, pero la verdadera revolución llegará el día en que podamos ordenarle al sargento Gutiérrez, en voz alta, sin forzar la dicción y en nuestro idioma, que ataque de una vez por el flanco izquierdo. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

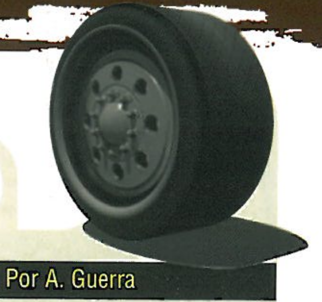
Aventuras de autor, ¿un filón olvidado?

Tal vez los videojuegos tengan potencial para convertirse en la expresión artística contemporánea por excelencia, pero en los equipos de programación siguen sin abundar los verdaderos artistas. Por supuesto que se trata de vender, vender y vender, pero para seguir haciéndolo habrá que ofrecer, en el caso de las aventuras gráficas, secuencias de interacción complejísimas y guiones cada vez mejor estructurados. Y eso exigirá una continua transfusión de creatividad y fantasía, dos de las cualidades que suelen atribuirse a un "artista".

Hace unos años está idea tenía más peso en la industria. Algunas editoras contrataron a buenos profesionales de la literatura, el cómic o el cine. Gente con ideas, gente como Terry Pratchett (*MundoDisco*), H.R. Giger (*Darkseed*), Steven Spierberg (*The Dig*), Jane Jensen (*Gabriel Knight*), Harlan Edison (*I Have No Mouth And I Must Scream*) o Dave Gibbons (*Beneath A Steel Sky*). Gente que hizo mucho para que las cosas cambiasen. Por suerte, tal vez sea la lógica comercial la que haga que los principales estudios de de-sarrollo recuperen esa vieja política. Hoy en día es muy difícil conseguir que un título destaque sobre la cada vez más nutrida competencia, y contar con buenos profesionales de otros ámbitos puede ser un estupendo reclamo (además de que seguramente mejore la calidad del producto). Algunas compañías ya lo están intentando con resultados dispares, pero seguro que el mundo está lleno de personas imaginativas y con talento que colaborarían gustosos en el diseño de un programa informático si se les permitiera hacer algo que valiese la pena. Tal vez entonces empecemos a dejar atrás de una vez por todas la frontera que separa la tecnología de los sentimientos y la creación cultural. ■

Contar con buenos profesionales de otros ámbitos puede ser un estupendo reclamo para destacar de la competencia

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por A. Guerra

Carreras de campeones

El último mes ha sido rico en emociones fuertes relacionadas con el mundo de los rallies. El Campeonato Mundial finalizó con Richard Burns ganando la primera corona de la historia para Inglaterra al volante de un Subaru, aunque fue Peugeot quien se hizo con el título de marcas. No fue el año de nuestro Carlos Sainz, que sorpresivamente aún no ha presentado un videojuego en nuestro país (*Pro Rally 2001* perdió una buena oportunidad, veremos con el *2002*).



Asimismo, hemos tenido pocas semanas para digerir *Rally Championship Xtreme*, con su magnífico diseño de escenarios, enfoque *arcade*, buena maniobrabilidad y nivel de dificultad por encima de lo esperado. Tampoco resultó nada fácil hacerse con el control de los autos clásicos de *Rally Trophy*, mirada nostálgica donde las haya a una época en que la conducción resultaba más pura, sin tantas ayudas electrónicas ni componentes tecnológicos.

En el momento de escribir estas líneas se atisba *Master Rallye*, que podría pasar desapercibido en este maremagno de títulos similares pese a que tal vez sea superior a *París-Dakar Rally*. Por si fuera poco, *Colin McRae Rally 2.0* debutó en línea económica, con lo que uno de los juegos más atractivos y populares del género vive ahora una segunda juventud.

Y que no se me olvide la victoria del finlandés Harri Rovanpera en la Carrera de Campeones, lo que nos lleva a clamar por la vuelta de *Rally Masters* a nuestros PC tras la excelente versión lanzada por Infogrames (los derechos de la prestigiosa prueba pertenecen ahora a Activision, que planea destinar la franquicia sólo a consolas). No se puede pedir más, el 2001 fue un año de campeones, y en un par de semanas comienza todo de nuevo en Montecarlo. *Rien ne va plus*. ■

No fue el año de nuestro Carlos Sainz, que sorpresivamente aún no ha presentado un videojuego en nuestro país

aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

Los deportes del futuro

Por qué no inventar un nuevo y atractivo deporte? A lo largo de la historia no han sido muchos los que han osado intentarlo. Lo vimos en la gran pantalla con *Rollerball* (del que se avecina un *remake* de John McTiernan) y en ordenador con *Hypaball* y *Speedball*. De hecho, este último es una obra cumbre del videojuego, pero tras su secuela (*Brutal Deluxe*) y una edición para consolas (*2100*), los usuarios de PC ansiamos más.

Por suerte ya está en producción *Speedball Arena*, una puesta al día del violento clásico con gráficos 3D y optimización *on line*. Contendrá ligas mundiales, patrocinios comerciales y nuevos elementos que igualan la satisfacción obtenida en el mejor de los *arcade* por equipos, ya que podremos hacernos cargo de un solo jugador mientras nuestros amigos manejan al resto. Clanes, placajes, chats, disparos hiperbólicos y más de 30 estadios prometen emociones fuertes.

Ya está en producción Speedball Arena, una puesta al día del violento clásico con gráficos 3D y optimización on line

Menos ambicioso pero también diseñado para jugarse en Internet se presenta *Clusterball*, que mezcla la velocidad con vuelos y pelotas. A bordo de nuestra nave iremos recogiendo bolas esparcidas en el aire, formando cadenas con las mismas que ralentizan nuestra marcha. Ojo, porque nos las pueden robar y no puntuaremos hasta llevarlas a la portería.

¿Te suena de algo? Sí, parece inspirado en *Harry Potter y la piedra filosofal*, el extraordinario libro de J. K. Rowling ahora convertido en bombazo cinematográfico. Ahí disfrutamos del *Quidditch*, imaginativo y arriesgado deporte en el que Cazadores, Golpeadores, Guardián y Buscador persiguen diversas esferas aladas para anotar. Es pura ficción (cuesta imaginar jugadores sobre escobas voladoras y pelotas con voluntad propia), pero también un cúmulo de ideas perfectas para inspirar un videojuego. ■

ajimenez@ixoiberica.com

ROL

Por J.J. Cid

De profesión, master

Entre los aficionados al rol suele haber un tipo de jugador bastante excepcional. A diferencia del resto, él no disfruta matando bichos y recorriendo pestilentes mazmorras. No, él se encarga de tejer el laberinto de fantasías imprescindible para toda sesión de rol. Hablo del director de juego o master. La cualidad que diferencia a esta clase de aficionados suele ser una capacidad narrativa excepcional y una imaginación desbordante, capaz de generar mundos y dar vida a fascinantes aventuras.

Hasta hace más bien poco, un jugador de este tipo que se acercase a un videojuego de rol tenía que conformarse con ser partícipe de historias creadas por otros. Fue con la llegada de *Vampire: The Masquerade* cuando los masters vocacionales pudieron empezar a dirigir sus propias partidas. Pero la cosa no se queda ahí, muy pronto llegarán a nuestras manos productos, como *Neverwinter Nights*, que ahondan en esta opción y que otorgarán a un usuario con talento todas las herramientas para que disfrute creando aventuras para otros.

En un futuro, los usuarios preferirán tomar parte en partidas controladas por masters humanos, ya que éstas serán menos frías y más dinámicas que otras preconcebidas y desarrolladas por algoritmos matemáticos. No es comparable enfrentarse a situaciones que sabemos que están diseñadas de antemano a la incertidumbre y emoción que sentimos cuando sabemos que es otro jugador el que lleva las riendas de la partida. Como ya sucedió con los creadores de mapas para juegos de acción en primera persona, aquellos que despunten tienen grandes posibilidades de "fichar" por grandes compañías y convertir su afición en un trabajo. Seguro que más de uno ya se está frotando las manos. ■

En un futuro, los usuarios preferirán tomar parte de partidas controladas por masters humanos



jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

Recuerdo póstumo

Coincidiendo con el sexagésimo aniversario del ataque a Pearl Harbor del 7 de diciembre de 1941, la compañía Electronic Arts atentó contra la más antigua comunidad de pilotos *on line*, cerrando definitivamente las arenas de *Air Warrior*. Esta misma situación ya se había producido para los usuarios de Mac, cuyas arenas de *AW* dejaron de existir el 30 de junio de 1999.

Creada por la compañía Kesmai a finales de los 80, *AW* fue la primera simulación *on line*. Sus servicios se ofrecían a través de AOL, el mayor servidor de Estados Unidos, lo que contribuyó a su popularidad. Aunque el acceso a las arenas de *AW* estuvo vedado a los españoles hasta su versión por Internet, alrededor de este simulador ya se había desarrollado toda una subcultura, apoyada por la mayor comunidad de pilotos virtuales de todo el mundo. Aprovechando el gran número de aficionados, se crearon otros simuladores *on line* que, de alguna forma, siempre trataban de imitar a *AW*. Aunque con unos gráficos, sonido y modelos físicos desfasados para los estándares actuales, la jugabilidad y el componente estratégico de este simulador aún no habían sido superados.

EA ha cerrado definitivamente las arenas de Air Warrior, pero lanzará AW4 dentro de un año

Mientras que los decepcionados aficionados de *AW* se han visto obligados a emigrar hacia otros simuladores por la falta de previsión de EA, ésta ya ha anunciado que lanzará *AW4* dentro de un año, en la creencia de que todavía puede sacar buen provecho de los 19 millones de suscriptores de AOL.

De nuevo nos encontramos con una compañía convencida de que ganará más dinero con la ingeniería financiera que con la dedicación hacia sus clientes. Y una vez más, se equivocan.



magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Pruebas a la carta

Hace algunos números dediqué esta columna a los procesos de testeo público de betas de juegos en desarrollo. Por los mensajes que he recibido, este tema despertó la curiosidad de numerosos lectores que me preguntaban qué hay que hacer para participar en ellos y dónde encontrarlos. En cuanto a los requisitos para participar en la fase de pruebas, cada juego tiene los suyos. Es recomendable saber algo de inglés para entender lo que se solicita en cada uno, comprobar que se cumple con el equipo mínimo solicitado y, en la mayoría de casos, ser mayor de edad. El género que más necesita probadores externos es el rol masivo *on line*, pero de vez en cuando aparecen en Internet formularios de inscripción para juegos de acción o estrategia.

Si tuviéramos que elegir un juego para participar en su fase de pruebas, éste sería Eve Online

¿Ejemplos? Uno de los que puedes probar es *Dune Generations*, un juego de estrategia inspirado en las novelas de Frank Herbert que se jugará en un mundo persistente (www.dune-generations.com). Otro juego de estrategia *on line* es *Call of the Warlords*. Los que participen en su fase de pruebas tendrán la posibilidad de adquirirlo posteriormente a un precio muy accesible (www.cotwarlords.com/join.html). Ya en el terreno de los juegos de rol *on line*, encontramos títulos como *Atriarch*, que te transportará a un mundo orgánico de ciencia ficción donde empezarás con tu pequeña casa y podrás acabar controlando todo un imperio (www.atbeta.com). De todos modos, si tuviéramos que elegir un juego para participar en su fase de pruebas, éste sería *Eve Online*, que no se parece a nada de lo visto hasta ahora. Aunque sea un juego de rol *on line*, la posibilidad de controlar tu propia nave en un universo gigantesco y sus sobresalientes gráficos seguro que convencerán a más de uno (www.eve-online.com). ■



sergis@ixoiberica.com

Es ley de vida, los mejores futbolistas europeos acaban sus carreras en ligas exóticas como la mexicana o la japonesa y **los mejores juegos van a parar tarde o temprano a la estantería de oportunidades**. Y cuando eso pase, **nosotros estaremos esperándolos**.

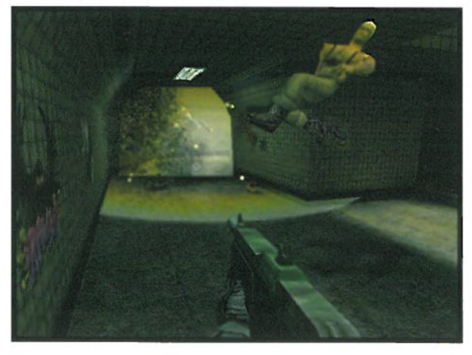
SOLDIER OF FORTUNE



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 18 € (2.995 pesetas)





Un año le tocó a *Mortal Kombat*, otro a uno de los muchos *Final Fantasy* y otro a *Carmageddon 2*, pero el juego polémico del año 2000 fue sin duda *Soldier of Fortune*. La razón por la que resultó controvertido es que reproducía de forma realista los daños causados por armas de fuego de grueso calibre, y eso equivale a dosis inmoderadas de sangre y vísceras.

Polémicas al margen, *Soldier of Fortune* es un buen juego de acción con soberbios gráficos y animaciones, extraordinarios efectos de sonido y una jugabilidad desbocada y feroz. En él asumes el rol de un mercenario de élite contratado por una semiclandestina organización y debes enfrentarte a un grupo de peligrosos terroristas que han robado cuatro ojivas nucleares. Y no dudes que piensan utilizarlas si tú no lo impides.

UPRISING 2



La secuela de uno de los primeros juegos que combinó acción intensa en primera persona con estrategia en tiempo real. Se trata de echarle un cable (y no al cuello) a los habitantes de una sociedad futurista bajo yugo imperial.

Género: Acción Precio: 5,98 € (995 pesetas)

ARMY MEN



Una buena idea llevada a la práctica con solvencia: convertir a los soldaditos de plástico de nuestra infancia en protagonistas de un juego de acción incruenta y llena de humor.

Género: Acción Precio: 5,98 € (995 pesetas)

EL REGRESO DE MONTEZUMA



Max Montezuma, el último descendiente del célebre emperador azteca destronado por Hernán Cortés, vuelve a México a finales del siglo XX para reclamar el tesoro de sus ancestros.

Género: Aventuras Precio: 5,98 € (995 pesetas)

RAINBOW SIX



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 18 € (2.995 pesetas)





Hace exactamente un año que Ubi Soft editó *Rainbow Six Gold Edition*, un lote que incluía el juego original, la expansión *Eagle Watch* y una guía estratégica. Ahora vuelve a aparecer *Rainbow Six* tal como se editó en su día, sin extras de ningún tipo. La diferencia es que cuesta 1.000 pesetas menos que la edición *Gold*, así que podrás disfrutar de sus 20 misiones por un precio óptimo.

Por si necesitas más referencias, *Rainbow Six* es un *shooter* estratégico inspirado en la obra del escritor británico Tom Clancy. En él formas parte de un escuadrón antiterrorista de élite encargado de varias misiones de rescate o localización y destrucción de objetivos. Los densos tutoriales y la planificación escrupulosa de las misiones son claves en una de las experiencias de juego táctico en equipo más completas que pueden disfrutarse hoy por hoy.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION


FICHA

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Nihilistic
EDITOR: Proein
PRECIO: 18 € (2.995 pesetas)

Lo que más llamaba la atención a simple vista en este juego de Nihilistic Software eran sus impecables gráficos, cortesía de uno de los mejores motores puestos (hasta la fecha) al servicio de un PC. Pero pronto se comprobaba además que bajo tanta exuberancia latía un corazón de genuino rol, con sus reglas ajustadas, su progresión de personajes y el necesario peso en las acciones de una muy bien hilvanada historia. Además, el control directo del personaje en los combates en tiempo real era una agradable novedad en un género que suele apostar por soluciones bastante menos satisfactorias. Sólo una pequeña lista de problemas menores (corregidos pronto con el correspondiente parche) y una mejorable IA lastraban un poco el resultado final. Drácula y los mitos seculares del vampirismo pocas veces han sido traducidos con tanta fortuna al lenguaje informático.





SPEC OPS


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Zombie
EDITOR: Friendware
PRECIO: 5,98 € (995 pesetas)

Un juego de culto gracias a su singular combinación de gráficos que quitan el aliento con un tipo de acción táctica pausada, realista y bastante precisa. Los jugadores que desconectan con facilidad de *shooters* en los que el único objetivo consiste en vaciar nivel tras nivel a punta de pistola encontraron refrescante la propuesta de Zombie: un juego de acción basado en misiones y en el que era necesario planificar y ser prudente.

Vale, desde entonces han sido muchos los juegos que han adoptado esta misma fórmula con resultados bastante espectaculares, pero *Spec Ops* fue de los primeros en descubrirnos que un *shooter* 3D no tenía por qué degenerar en simple paseo militar. No son muchas misiones, pero el elevado nivel de dificultad hace que resulten más que suficientes. Aunque tiene sus fallos, resulta un título curioso, a descubrir y tal vez reivindicar.



TONY HAWK´S PRO SKATER 2


FICHA

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Neversoft
EDITOR: Proein
PRECIO:18 € (2.995 pesetas)

Entre nosotros: cuatro de cada cinco conversiones de juegos de consola a PC son juegos de saldo, chapucillas perpetradas casi de cualquier manera para que el editor haga algo de caja adicional. Pero cuando un juego con piel de consola del nivel y la originalidad de este *Tony Hawk's 2* entra en territorio PC, no queda más remedio que ponerle alfombra y recibirlo con una reverencia.

El mejor juego de deportes del año pasado se desarrolla a la vertiginosa velocidad de *Quake*, pide un dominio de las combinaciones de teclas a la altura de los mejores juegos de lucha para consolas y tiene la fluidez y precisión de los mejores juegos de carreras. Además, viene cargado de modos de juego a cuál más original e incorpora un sistema de puntuaciones que potencia la creatividad y hace que cada partida sea distinta de la anterior. Si aún no lo tienes, considéralo de compra poco menos que obligada.



Return to Castle Wolfenstein

El acontecimiento del año ya está aquí, con lo que se acabaron la vida social, las sesiones de vídeo y palomitas y los partidos de fútbol con latas de refrescos. *Return To Castle Wolfestein* pide todo tu tiempo. Puedes intentar desenredar esta madeja de niveles y sorpresas por ti solo, pero, si te somos sinceros, tampoco te vendrá nada mal algo de ayuda.



Misión 1: Rumores Inquietantes

¡Fuga!

OBJETIVOS: Escapa de los calabozos a toda costa · Encuentra la salida a la torre inferior.

Tras eliminar al soldado, sal de la habitación y sigue por el pasillo. Sube por las escaleras. En cuanto llegues al laboratorio, elimina al científico. Sal por la derecha y vuelve a subir por las escaleras. Acaba con los tres guardias que hay en la habitación de enfrente. Tras hacerte con la ametralladora y los ítems, sal por puerta de la izquierda.

Sube por las escaleras, sal al exterior y cruza la muralla. Tras eliminar al soldado, baja por las escaleras, rompe la pared de madera que encontrarás delante de ti y hazte con todos los ítems. Después vuelve a subir por las escaleras y entra en la primera puerta que encuentres. Tras eliminar a los dos soldados hazte con todos los ítems y sal el exterior.

Tras eliminar a los guardias de las azoteas, hazte con el rifle y cruza por las escaleras exteriores hasta alcanzar la puerta de enfrente. Acaba con los tipos que hay en la parte superior e inferior de la habitación y salta por el agujero del suelo. Sigue por la derecha. Tras salir de nuevo al exterior, hazte con los ítems que hay en las habitaciones



del patio. Vuelve al lugar en que antes has visto un agujero en el techo y cruza la puerta de enfrente: llegarás a un pasillo en el que hay dos soldados esperándote.

Sigue avanzando, recoge los ítems de la habitación de la derecha y luego entra en la habitación de la izquierda. Acaba con los tres guardias del interior y sigue por la puerta de la izquierda. Sigue atravesando el pasillo. Cuando encuentres dos figuras esotéricas en la pared, presiona la de la izquierda y se abrirá la entrada de una cripta secreta. Avanza unos metros y recoge lo que encuentres.

Torre del Castillo

OBJETIVOS: Localizar la entrada del teleférico

Avanza por el pasillo. Deberás enfrentarte a una patrulla nazi que recorre la zona y bloquea el acceso a las escaleras. Baja, recoge los botiquines de la habitación de la izquierda, sal y pasa por debajo de la arcada. Luego sube por las escaleras, sal al exterior y acaba con los dos guardias.

Baja por las escaleras hasta que alcances la puerta con la luz roja en la parte superior. Baja por las escaleras y aprovecha para dar buena cuenta de los dos tipos que hay encima de la arcada y, ya de paso, silenciar la alarma. Entra en la sala de comunicaciones y activa la palanca de la sala de municiones.

Vuelve sobre tus pasos hasta llegar al principio del nivel y entra en la armería. Allí encontrarás objetos valiosos a mansalva. Vuelve a la arcada y sal al exterior. Sube por las escaleras, cruza la entrada al porche y sigue avanzando por la puerta de derecha. Baja por las escaleras, toma el camino de la izquierda, entra en la gran sala del final del pasillo y enfréntate a los tres tipos que esperan allí.

Al pie de las escaleras encontrarás una barricada que te bloquea el paso. Puedes utilizar un barril de gasolina para destruirla y llegar al otro lado. Recoge todos los ítems que encuentres en las habitaciones conti-



guas. Cuando encuentres una habitación en la que brilla una luz roja, haz estallar el barril de gasolina. De esta forma accederás a una habitación secreta en la que hay un ítem del tesoro que, por supuesto, debes recoger.

Sube por las escaleras, cruza la puerta con la luz roja y sal de nuevo al exterior. Utiliza la ametralladora pesada para limpiar la zona. Vuelve sobre tus pasos, y prepárate para recibir a un numeroso comité de bienvenida. Retrocede de nuevo hasta el primer patio exterior y, tras eliminar a los guardias que allí te esperan, entra por la puerta de metal que antes estaba cerrada. Baja por las escaleras de la derecha.

Viaje en teleférico



OBJETIVOS: Restaura la energía de los vagones · Escapa de Castle Wolfenstein Reúnete con Kessler en el pueblo de WulfburgCoge los ítems de la puerta derecha y sigue bajando por las escaleras hasta que llegues a la habitación del teleférico. Acaba con los enemigos agazapados en su interior y baja por las escaleras de la izquierda para activar el mecanismo del teleférico. Luego acaba con los enemigos de la habitación y coge los ítems.

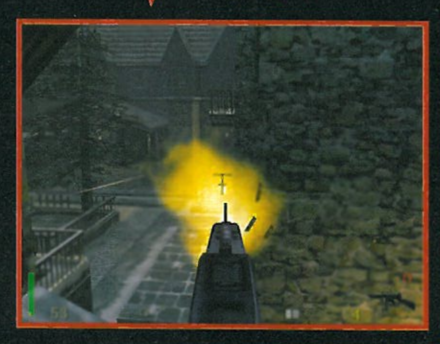
Sube de nuevo, acaba con los dos tipos que suben por el teleférico y luego entra en él. Iniciarás un peligroso descenso durante el cual vas a cruzarte con varios enemigos, así que será mejor que no separes el dedo de tu máuser y afines la puntería para liquidar las tropas que se encuentran en la primera torre del teleférico.

En cuanto alcances la torre, activa el motor del teleférico y cuélate en el edificio. Cuando llegues a la base del teleférico, elimina a los guardias, hazte con los ítems y entra en la sala de motores. Sube por las escaleras de la pared, salta sobre la jaula del motor e introdúcete en los conductos del aire acondicionado. Siguiéndolos hasta el final accederás a una enorme sala. En ella te esperan unos cuantos alemanes que debes fulminar. Tras hablar por radio, examina todas las habitaciones hasta dar con tu contacto.



Misión 2: Secreto Oscuro

Pueblo



OBJETIVOS: Infíltrate en el pueblo por el pasaje secreto de Kessler · Localiza las excavaciones arqueológicas de la División de lo Paranormal de las SS

Recoge los ítems de la casa. Tras hablar con tu contacto, entra en el pasadizo secreto. Elimina al borracho de la bodega y luego haz lo mismo con la horda de alemanes que infectan el bar. Sal sigilosamente al exterior, entra en la puerta contigua, avanza por el pasillo y utiliza la ametralladora pesada para eliminar al destacamento del exterior.

Una vez en la plaza, dirígete a la derecha para dar un rodeo y así sorprender al francotirador que cubre el paso principal. Una vez hayas limpiado la zona, podrás contactar con el infiltrado. Éste te proporcionará una nueva arma: una ametralladora con silenciador.

Sal al exterior y sigue recto hasta que alcances la barricada de alambre. Salta por la derecha y pasa sigilosamente por debajo del puente para así sortear la barricada. Sigue recto por las escaleras y limpia la zona de francotiradores. Vuelve a la barricada y avanza hasta que llegues a un amplio patio arbolado.

Elimina a los nazis y a tu izquierda encontrarás valiosos ítems. A tu derecha encontrarás el acceso a la cripta, pero antes de llegar a ella deberás eliminar a varios oficiales y soldados que en el interior de la bodega. Sal al exterior y elimina a los guardias que hay en el cementerio. Tras hacerte con las cargas de dinamita, accede a la cripta.

Catacumbas

OBJETIVOS: Localiza el diario del profesor Zemph · Persigue al personal de lo Paranormal de las SS por las catacumbas.

Avanza por el pasillo hasta una amplia sala abarrotada de muertos vivientes de los que deberás dar buena cuenta. Sigue por el pasillo, pero ten cuidado con los dos zombis que esperan agazapados tras la esquina. Baja por las escaleras. Tras eliminar a otros dos muertos vivientes, llegarás a una pasarela que ha cedido y está extendida sobre un suelo lleno de púas. Salta, accede a la sala de la cripta y, tras eliminar a varios muertos vivientes, acciona la palanca que despejará el camino permitiéndote cruzar la sala.



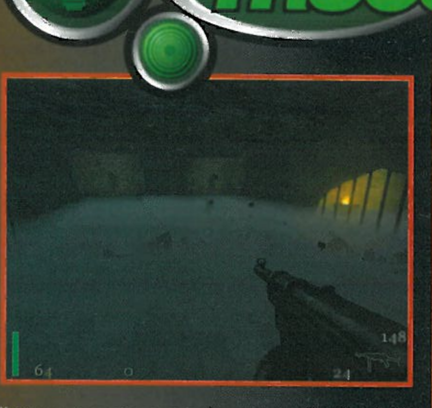
Salta a la parte inferior del puente y cruza la habitación contigua. Sigue recto. Tras acabar con varios zombis, acciona la palanca y sube las escaleras que te conducirán de nuevo al principio del nivel. Ahora ya puedes cruzar la puerta de metal. En cuanto avances un poco, se hundirá el suelo y accederás al nivel inferior. Allí te esperan cuatro zombi que seguro que liquidas en un periquete. Sigue por el pasillo, elimina a los nazis que custodian la salida del mismo y hazte con el diario que tiene uno de ellos. Inspecciona los sarcófagos a tu izquierda para hallar ítems. Luego rompe las criptas, los escombros te permitirán acceder al nivel superior.

Baja por las escaleras. Tras cruzar el andamio, prepárate para una emboscada. Te espera el caluroso recibimiento de un zombi de fuego. Una vez superado este obstáculo, activa la palanca situada al fondo a la derecha para hallar la salida.

Cripta

OBJETIVOS: Avanza por las catacumbas hasta encontrar la entrada a la iglesia de Wulfburg

Sigue todo recto, y deja que los alemanes y los zombis se exterminen entre ellos. Cuando llegues a la habitación con una enorme cruz, avanza y activa el interruptor en que hay una mano gravada. Esquiva a los zombis y derriba la cruz para acceder a una zona secreta que te servirá de vía de escape. Sal de la zona secreta. A tu derecha hallarás un nuevo acceso. Desciende hasta



llegar a una gran sala brumosa. Serás victima de una nueva emboscada. Sigue por la puerta de enfrente y elimina a los zombis y alemanes que hay tras ella.

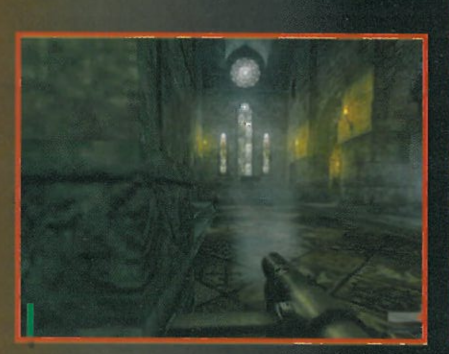
Ahora se trata de activar los tres interruptores que hay en las tres salas que tienes delante. En la de enfrente deberás sortear una plataforma con púas que cuelga del techo (es sencillo, basta con pararse nada más entrar en la habitación). En la de la derecha deberás sortear unas hojas afiladas, evitando pisar unas baldosas de distinto color, mientras que en la de la izquierda deberás saltar por encima de una fosa con púas, activar la palanca y salir rápidamente para no ser aplastado por las paredes.

Accede al nivel superior a través de la columna central. Activa de nuevo la palanca para abrir la puerta del lado opuesto. Hazte con el ítem del tesoro y prepárate para una nueva batalla con dos poderosos zombis. Tras el terremoto, accede a la parte inferior de la cripta.

La Iglesia Profanada 1

OBJETIVOS: Infíltrate en la iglesia de Wulfburg · Sigue a Helga Von Bulow hasta la catedral en ruinas · Elimina a los guardas de élite de Von Bulow

Momento mágico: estás a punto de enfrentarte a tu primer solado de élite. Y pronto llegará el segundo, ya que en cuanto acabes con él y cruces el siguiente pasadizo te saldrá un pequeño grupo de mujeres soldado también de élite. Una buena estrategia consiste en llamar primero su atención y luego esconderte tras las cajas mientras utilizas el rifle con mira telescópica para eliminarlas una por una.



Sube por las escaleras y acciona las palancas parar abrir la verja que da acceso a la capilla. Cuidado, porque está llena de guardianas de élite. Acaba con ellas y hazte con todos los ítems de la sala. En el nivel superior te espera una nueva remesa de guardianas. Liquídalas y después avanza por la puerta de enfrente y baja por las escaleras. Cuidado con la guardiana que hay escondida al final de las mismas, activa la palanca y prepárate para el ultimo asalto: un auténtico ejercito de guardias de elite agazapadas tras unas cajas de madera. Tras acabar con ellas, cruza la puerta atrancada con una barra de madera y habrás llegado al final del nivel.

La Iglesia Profanada 2



OBJETIVOS: Elimina a Helga Von Bulow · Consigue la "cruz profanada" para su análisis

El suelo volverá a hundirse, pero tú ni caso: en el siguiente recodo te espera lo que de verdad importa, tu primer enemigo de muy alto nivel. Ármate hasta los dientes, liquida al par de zombis que patrullan las inmediaciones y... utiliza el cerebro. Te enfrentas a un enorme monstruo, así que sería peligroso luchar contra él a campo abierto.

No, la mejor opción consiste en aprovechar su lentitud y tamaño siguiendo la socorrida estrategia de correr, disparar y esconderse. Deberás repetir la operación hasta la saciedad, ya que se trata de un enemigo muy duro. Una vez superado el "enorme" problema, restablece tus niveles de energía utilizando los botiquines del inicio y hazte con la daga que encontrarás en el interior de la cripta.



Misión 3: Armas de venganza

Complejo del bosque

OBJETIVOS: Infíltrate en el complejo de abastecimiento · Escóndete en un vagón de abastecimiento que se dirija a la base de cohetes · Asegúrate de que las alarmas no se activen · Recupera el rifle M1S "SNOOPER" de la OSA.



Acabas de descender en paracaídas para infíltrate en la base cohetes enemiga. Debes evitar a toda costa ser detectado o la misión fracasará. Avanza por el bosque hasta que llegues a una casa. Elimina sigilosamente a los tres tipos del interior. Avanza por el agua y conseguirás una nueva arma: una pistola de gran calibre.

Continúa por la senda hasta que divises una nueva casa. Elimina al tipo que patrulla tras de ella y sigue avanzando pegado a la parte derecha. Pasa por delante del túnel del tren, y avanza pegado a la derecha utilizando los árboles para cubrirte. Cuando llegues a la primer a torre de vigilancia, sube a ella, liquida al francotirador y apodérate del Máuser.

Destruye el pulsador de la alarma y los altavoces. Avanza por la banda derecha y cruza el túnel. Luego pasa por la puerta con la luz roja y sigue por el pasillo. Sube por las escaleras y podrás divisar la base. Ahora debes dar un rodeo, avanzando por la parte derecha hasta que divises un puesto de vigilancia.

Elimina en primer lugar al tipo que se encuentra haciendo guardia y luego hazte con la ametralladora pesada y el rifle de mira telescópica. Utiliza esta última para eliminar a los demás integrantes del puesto de vigilancia. Luego le llega el turno a los guardianes de la entrada de la base y a los nazis del túnel, a los que puedes liquidar sin apenas despeinarte utilizando la ametralladora.

Dirígete a la base. No entres en ella, será mejor que la rodees por la parte izquierda. Busca una ventana abierta y infíltrate en el complejo. Elimina al soldado apostado en la barraca de vigilancia, sal por la ventana que da al interior del complejo y utiliza el rifle para eliminar al vigilante de la torre del depósito de agua. Si lo deseas, puede utilizar el cable que hay encima de tu cabeza para acceder a una zona secreta en la que hay algunos ítems. Avanza hasta la primera verja en dirección a la entrada. Ábrela, dirígete al barracón y elimina al tipo que hay en su interior. Después sal y dirígete al camión que verás en las inmediaciones.

Base de cochetes

OBJETIVOS: Localiza la sala principal de control · Detén el lanzamiento del cohete V2 · Busca la salida y ve hacia el conducto.

Sal del camión, elimina a los guardianes del complejo y sube por las escaleras. Sigue hasta la enfermería. Allí encontrarás a un pequeño grupo de alemanes que custodian unos botiquines de los que te deberías apoderar. Sal, sigue por el pasillo, acaba con los guardias y súbete en el ascensor.

Sal por la derecha, elimina a los dos tipos que custodian el almacén y activa la vagoneta de trasporte. Súbete a ella y acaba con los enemigos que irán apareciendo durante el trayecto. Para ello es recomendable utilizar la vagoneta como escudo. Cuado se detenga, elimina a los tres tipos que allí te esperan y sube al ascensor.

Verás a tres alemanes que manipulan un deposito de carburante. Por supuesto, se trata de hacer que el depósito salte por los aires liquidando de paso a los que trabajan en él. Ahora sube por las escaleras de la derecha y alcanzarás la puerta que lleva a la sala de control de lanzamientos. Elimina a los tipos del interior y pulsa rápidamente el botón de autodestrucción del cohete antes de que la cuenta atrás llegue a su fin.



Vuelve al lugar en que estaba la puerta roja y blanca averiada. Elimina a los tipos del interior del complejo. Ahora te espera un largo recorrido en el que hallarás una veintena de enemigos. Acaba con ellos y alcanzarás una puerta que te lleva de vuelta al punto inicial de la misión. Verás que esta vez ya se puede abrir la puerta de la izquierda. Sube por las escaleras y llegarás a la estructura superior del nivel. Ojo con los francotiradores. Entra por la reja de ventilación.

Instalación del radar

OBJETIVOS: Localiza y destruye el radar MVX – mk1 · Localiza la entrada al complejo de aviones X.

Avanza por el conducto. Elimina al guardia y salta. Avanza por el puente eliminado a los guardianes que te salgan al paso. Accede al edifico de tu izquierda por la escalera y apodérate de la ametralladora pesada. Elimina a



todo el pelotón de refuerzo que aparecerá a tu izquierda.

Vuelve atrás y avanza por el pasillo principal, ocúpate de los tipos que hay en la parte superior de la verja y avanza hasta divisar una nueva ametralladora pesada. Elimina a los pobres ingenuos que se te acerquen. Sigue avanzando por la izquierda y, tras eliminar a los tres alemanes que circulan por la zona, sube por las escaleras.

Cruza la puerta de la izquierda y avanza por el corredor hasta llegar de nuevo al exterior. Acaba con los tres nazis que allí te esperan, entra por la puerta de enfrente y, tras hacerte con los items sal al exterior, dirígete a la puerta de la izquierda.

Entra en la habitación de enfrente y hazte con las raciones de comida que hay en su interior: no te vendrá mal esta oportunidad de restablecer tus niveles de salud. Sal y baja por las escaleras de la izquierda hasta llegar a una pequeña bifurcación en la que deberás eliminar a un soldado nazi. Coge los ítems de la habitación de la derecha, sal y retrocede por las escaleras.

Ahora dirígete a la sala de controles que hay situada bajo el radar y usa la dinamita para destruirla (claro está que no sería muy buena idea quedarse en la sala mientras todo explota). Da media vuelta, entra por la puerta de la izquierda, que ahora ya no está bloqueada, y baja por el enorme agujero que hay al final de las oficinas. Acaba con los dos nazis de la sala de controles, entra por la puerta izquierda, cruza la habitación del enorme ventilador y sal por la puerta de enfrente.

Asalto a la base aérea

OBJETIVOS: Accede al sitio de lanzamientos "Kobra" · Prepara el avión "Kobra" para despegar · Captura el avión "Kobra" y vuela a la base de la OSA Malta.

Antes de salir del conducto de ventilación, utiliza el rifle con mira telescópica y tómate tu tiempo para limpiar el aeropuerto de todos los nazis que se pongan a tiro. Luego desciende por la ladera y dirígete a la parte derecha de la base. Rompe la verja que hay al lado de la torre de vigilancia y salta al interior.

Dirígete a la habitación contigua. Tras acabar con el nazi que hay en su interior, hazte con todos los ítems de la habitación. Sal por la siguiente puerta, acaba con los cuatro enemigos que te esperan en el almacén y abandona el edificio.

Elimina a los supervivientes que aún queden activos en la zona y cruza la pista de aterrizaje hasta llegar al hangar que se halla más a la derecha. Elimina a los dos nazis del interior y hazte con los botiquines que hay en una de las paredes. Sal al exterior, elimina a los alemanes que allí te esperan y prepárate para hacer una larga caminata en dirección norte, hacia el desfiladero. Elimina al tipo de la torre de control y acciona la palanca que hay en el interior. Se abrirá la enorme puerta de enfrente y podrás seguir en dirección norte, aunque no sin antes enfrentare a unos ocho soldados enemigos.

Cuando llegues a la colosal estructura de hierro, entra en el interior del hangar y elimina a los tres enemigos. Dirígete hacia la puerta de la parte superior y luego sube por las escaleras hasta llegar a una puerta bloqueada. Sigue por el pasillo hacia la izquierda. Tras acabar con tres soldados, entra por la primera puerta a la derecha. Elimina al enemigo del interior de la sala y acciona la palanca de despegue. Sal y repite la misma operación en la sala que hay más a la derecha.

Retrocede de nuevo hasta el pasillo y dirígete al otro extremo. En esta sala hay tres paracaidistas esperándote, así que será mejor que estés alerta. Sal al exterior, elimina al francotirador y al paracaidista y sube por la estructura de metal hasta llegar a la parte superior. Elimina al tipo que hay tras las cajas de madera y luego hazte con los botiquines de la pared. Ahora acciona la palanca y vuelve sobre tus pasos hasta la puerta bloqueada. Sube por las escaleras. Tras eliminar a los cuatro técnicos de la sala, acciona el mecanismo con la lucecita verde. Sube al avión.



Misión 4: Designios mortales

Kugelstadt

OBJETIVOS: Elimina la división panzer · Escolta el tanque capturado hasta el complejo CSA · Ayuda al Circulo de Kreisau para que proteja al científico topo del CSA · Accede al complejo CSA.

Avanza y elimina al francotirador y a los



dos soldados nazis. Ahora introdúcete en el primer callejón a la derecha y avanza siempre pegado a la parte derecha. Cuando llegues a la primera bifurcación, dirígete a la izquierda y sube por las escaleras hasta que alcances la parte superior del edificio. Elimina a todos los alemanes del interior y hazte con el lanzamisiles. Retrocede sobre tus pasos y dirígete hacia la derecha hasta que llegues de nuevo a la calle principal. Ahora espera agazapado a que el carro de combate destruya la torre principal del pueblo (en ella hay un peligroso francotirador). Sigue hasta llegar a la barricada de alambres y luego cruza la rampa de la izquierda. Elimina al nazi y sigue por el callejón hasta llegar a otra plaza en la que deberás acabar con dos alemanes: el primero te espera en la entrada y el segundo agazapado tras una poderosa ametralladora.

Entra en el edificio medio derruido, sube por las escaleras y, tras eliminar al nazi del edificio de enfrente, salta por el agujero. Elimina a los dos nazis del interior y luego sal del edificio. Allí encontrarás a unos soldados alemanes que intentan liquidar a nuestro contacto. Acaba rápidamente con todos ellos (operación que te servirá para apoderarte de un lanzallamas) y luego habla con el contacto.

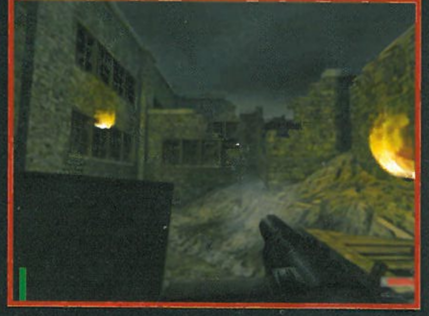
Ahora retrocede hasta la primera barricada. Cuando el carro de combate empiece a desplazarse, adelántalo. Acaba inmediatamente con el soldado nazi armado con un lanzamisiles que se encuentra en el primer callejón a la izquierda y también con el soldado que maneja el cañón al final de la calle. Cuando el tanque se encuentre fuera de peligro, acaba de limpiar la zona (ojo con los soldados lanzallamas) y entra por el boquete que gentilmente nos abrirá el carro aliado. Sigue por la derecha, elimina a los soldados del interior del edificio, cruza la zona en ruinas y cuélate por el agujero que hay en el suelo.

La fábrica bombardeada

OBJETIVOS: Infíltrate en la fábrica de armamento de Kugelstadt · Consigue el libro del proyecto "Arma Venom".

Sube por las escaleras y llegarás a una zona de edificios en ruinas completamente plagada de soldados nazis. La mayoría de ellos se encuentras en la parte superior de los edificios, así que muévete cautelosamente y utiliza el rifle francotirador en cuanto asomes la cabeza del agujero. Avanza siempre por la derecha y luego métete por la rejilla que te dará acceso a los conductos inferiores del pueblo.

Hay dos posibles caminos. Una buena opción es dirigirse hacia la derecha, eliminar



a los soldados que te salgan al paso y salir al exterior para hacerse con los dos botiquines que hay al lado de la ametralladora. Luego vuelve sobre tus pasos, dirígete a la izquierda y subir por las escaleras. Sal de nuevo al exterior. Tras eliminar a los dos nazis que hay en el carro de combate, cruza la puerta de la izquierda. Coge la armadura y el botiquín, sube por las escaleras y elimina a los todos soldados nazis del interior que encuentres en el edificio.

Sigue avanzando. Cuando la bomba del interior del edificio estalle accidentalmente, elimina a los nazis de la parte inferior. Salta al otro lado de la habitación y entra por la puerta. Sigue hasta salir al exterior y elimina a todos los nazis que se esconden en las ventanas de los edificios de enfrente. Salta al callejón y sube por las escaleras metálicas que hay al fondo a mano izquierda. Sube cautelosamente. Tras eliminar a los tres paracaidistas que hay en el edifico de la derecha, salta al interior del edificio de la izquierda. Dirígete hasta la mesa del fondo y hazte con el libro. Ahora vuelve a las escaleras metálicas, pero en esta ocasión deberás dirigirte al edificio de la derecha. Avanza por el pasadizo.

El almacén de trenes

OBJETIVOS: Consigue entrar en el complejo principal del almacén · Localiza el ascensor principal y avanza hacia la CSA.

Avanza hacia la derecha y elimina a todos los soldados que te salgan al paso. Cuando llegues a la azotea exterior, utiliza el rifle de francotirador para acabar con los dos tipos armados con lanzacohetes del edificio de enfrente. Baja por las escaleras metálicas hasta la calle principal y dirígete al edificio de enfrente, a la izquierda de los cañones. Elimina a los tres soldados del interior y hazte con la armadura y el botiquín.

Sal en dirección izquierda. Cuando llegues al tren, elimina a los tres tipos del interior de vagón. Cruza por el interior del mismo hasta llegar al edificio y entra a través del almacén situado más a la derecha. Aniquila a todos los nazis del interior y luego sigue avanzando hasta llegar a un corredor en el que encontrarás una enorme puerta con una luz roja en la parte superior.

Olvídate momentáneamente de la puerta anterior y entra por la que se encuentra justo en el centro del pasillo. Entra en el despacho de la derecha. Tras accionar los dos paneles en rojo, hazte con los botiquines de la pared. Sal, entra por la puerta derecha, la de la lucecita verde, y elimina a los soldados que se encuentran en las dos habitaciones de la planta superior. Ahora retrocede hasta la enorme puerta (la luz también está verde) y tras acceder al almacén elimina a todos los enemigos del interior.

Sube por la rampa situada en la parte izquierda y cruza la pasarela de metal hasta que llegues a la primera puerta. Entra, coge todos los ítems y vuelve a la pasarela. Sigue hacia la derecha hasta que encuentres un panel en una de las paredes. Acciónalo y retrocede de nuevo hasta la parte inferior del almacén. Dirígete hacia la izquierda y podrás acceder al ascensor que te llevará al final del nivel.

Complejo secreto de armas

OBJETIVOS: Localiza el recinto de submarinos de Calavera · Consigue información sobre el destino de Calavera.

Cuando el ascensor se detenga, elimina a los dos alemanes de la zona y luego haz estallar las botellas de gas que se hallan pegadas a la pared. Entra en el boquete resultante y recoge todos los ítems del interior. Sigue avanzando por la siguiente puerta y luego baja por las escaleras hasta el nivel inferior. Elimina a todos los nazis y avanza hasta que llegues a una zona en la que hay una enorme grúa.

Tras limpiar la zona de enemigos deberás acceder a la parte superior del almacén utilizando las cajas situadas debajo de la grúa. Dirígete a la puerta más pequeña, donde hallarás dos botiquines. Sal en dirección derecha y, tras cruzar varias puertas, desciende por las escaleras. Al final de las mismas te espera un durísimo monstruo que se dedica a lanzar descargas eléctricas. Cuando hayas acabado con él hazte con la poderosa arma Venom y los demás ítems.

Avanza por el boquete de la pared y utiliza tu nuevo juguete para deshacerte del resto de monstruos eléctricos. Al final del recorrido encontrarás dos puertas. Entra por la peque-



ña. Tras eliminar al nazi del interior, acciona la palanca y hazte con el botiquín. Sal por la puerta de la derecha, deshazte de los tres nazis que se te echan encima y avanza de nuevo hasta la zona de la grúa.

Vuelve a subir por las cajas, pero en esta ocasión ya puedes cruzar el puente levadizo. Entra en la primera puerta que encuentres, hazte con los botiquines y sal por la derecha. Baja por las escaleras y elimina a los tres nazis que hay en la planta inferior. Luego cruza la pasarela de metal y entra por la primera puerta a la izquierda.

Tras eliminar a todos los nazis de la zona, coge los botiquines de la pared y sal por la puerta de la izquierda. Te encuentras en la zona del submarino. Avanza y entra por la primera puerta que encuentres. Sube por las escaleras hasta la planta superior, elimina al paracaidista y accede a la pasarela central. Si observas con atención, observarás que en la planta inferior hay una puerta a mano derecha. Salta desde la pasarela y dispara a los depósitos para abrir un boquete en la pared. Elimina a los dos nazis que hay al final de la escalinata y entra por la puerta de la derecha. Abre la puerta del final del pasillo.



Misión 5: El patio de regreso de Calavera

Estación de hielo de Noruega

OBJETIVOS: Irrumpe en el complejo exterior del los "Laboratorios X" · Entra en la zona de seguridad de los laboratorios.

Avanza unos pocos metros. Cuando divises el submarino, detente y utiliza el rifle de francotirador (con censor termal) para eliminar a todo aquello que se mueva. Una vez limpia la zona, muévete hasta las cajas que hay al lado del submarino. Hay dos soldados discutiendo al lado de un depósito de combustible. No hace falta decir que lo mejor es hacer que el depósito salte por los aires.

En cuanto el depósito explote, toma posiciones y disponte a eliminar con tu rifle a los soldados que acudan. Luego avanza, entra en la base (la alarma saltará irremediablemente) y coge el chaleco que encontrarás en la caseta de madera de la derecha. Ahora dirígete rápidamente a la casa de madera de enfrente (está vacía) y, tras destruir los sistemas de comunicación, rodéala por detrás y encontrarás una pequeña trampilla que te llevara a una zona secreta.



Tras recoger todos los ítems, sal de nuevo al exterior y dirígete con cautela a la entrada de la base. Elimina al nazi de la parte superior, sube por las escaleras de la izquierda y luego entra. Acaba con los tres enemigos que están apostados frente a los vehículos y, tras hacerte con los dos botiquines, sal al exterior. Usa el rifle francotirador para acabar con el guardia de la torre y luego elimina a los demás soldados que se te acerquen.

Rodea la torre por detrás y avanza pegado al acantilado de la izquierda. Cuando divises la otra torre, límpiala de escoria enemiga con el rifle y sigue avanzando. Entra en el interior de la torre y hazte con los botiquines. Sal a la muralla exterior y elimina a todos los alemanes que se te pongan a tiro. Baja por las escaleras metálicas y dirígete al interior de la casa de madera de la izquierda. Coge los botiquines, sal y repite la operación en la casa de la derecha.

Sal de nuevo al exterior. Tras accionar el mecanismo que hay en el interior de la caseta, elimina a los tres nazis que aparecerán cuando se abra la puerta. Prepárate para una muy calurosa fiesta de bienvenida, ya que no menos de diez paracaidistas te estarán esperando en el interior del hangar. Una vez hayas acabado con ellos, dirígete al fondo del hangar, destruye el deposito de combustible y entra a través del boquete.

Laboratorios X

OBJETIVOS: Localiza y hazte con cualquier documento relativo a la operación resurrección · Localiza la entrada a la zona principal de la gestación "Uber Soldat".

Elimina a todos los enemigos que te cruces en el escenario inicial y luego hazte con los ítems de la planta baja del laboratorio. Ahora dirígete hasta la zona Número 1 y sube por las escaleras que encontrarás en una de las esquinas. Tras recoger todos los ítems de la parte superior, vuelve a bajar por la escalera y entra por la puerta derecha de la Zona 1. Coge los documentos de encima de la mesa, retrocede y entra por la puerta de la derecha. Acaba con los tres nazis del interior y antes de que el monstruo eléctrico se libere de su jaula sube rápidamente por las escaleras de metal del extremo opuesto a la sala.

Coge todos los botiquines, cruza la zona devastada por los monstruos eléctricos y enfréntate a dos de ellos en las salas contiguas. En cuanto alcances la bifurcación, entra por la puerta de la derecha, recoge los botiquines y la munición y vuelve a la izquierda. Te toparás con un poderoso ser armado con un ametralladora Venom. Tras acabar con él retrocede hasta la bifurcación y utiliza las escaleras metálicas para bajar al piso inferior.



Sigue por el pasillo izquierdo. Acaba con otro de esos molestos monstruos eléctricos y sigue avanzando hasta llegar a una habitación con agua. Sumérgete en ella y, una vez alcanzada la primera bifurcación, sigue avanzando manteniéndote siempre en el margen derecho. Utiliza los boquetes en el techo para tomar aire a menudo o tu nivel de energía se resentirá.

Cuando llegues junto a una enorme estructura de metal, sube por las escaleras. Inmediatamente serás testigo de un duelo entre un monstruo eléctrico y otro armado con una Venom. Se trata de un espectacular enfrentamiento, pero tú serás el encargado de zanjarlo por la vía rápida con ayuda del lanzacohetes.

Coge todos los ítems que hay en la sala derecha y luego sigue hacia la izquierda, donde te espera otro monstruo eléctrico que deberás eliminar. Baja al piso inferior. Tras accionar la palanca situada al extremo opuesto de la sala serás atacado por dos enormes robots Venom. Cuando hayas acabado con ambos, dirígete a la misma zona de donde han salido y acciona la palanca que hay en una de las paredes.

Súper Soldado

OBJETIVOS: Sigue a Calavera hasta el laboratorio de pruebas "Uber Soldat" · Elimina el "Uber Soldat" de Calavera · Busca la salida y sal a la superficie.

Nada más entrar en el laboratorio, elimina al monstruo Venom y recoge los botiquines y el chaleco que hay unos metros más adelante. Sube por las escaleras, acaba con todos los soldados que hay en la planta superior y accede a la sala principal. Prepárate para un dificilísimo enfrentamiento con uno de los experimentos del profesor Himmler: el súper soldado. Su mejor arma es un poderoso



cañón eléctrico muy difícil de evitar. Para eliminarlo, sitúate rápidamente en la esquina derecha (al lado del laboratorio) y súbete a la barandilla. Cuando el súper-soldado se asome utiliza el lanzacohetes y luego el cañón Venom para acabar con él.

Cuando hayas liquidado a ese molesto engendro, podrás apoderarte de su poderosa arma y utilizarla contra los soldados nazis que traten de impedirte salir de la sala. Intenta que las prisas no te hagan olvidarte de los botiquines y los chalecos que hay a cada lado de la salida. Dirígete a la puerta de la derecha y sube por las escaleras. En cuanto acabes con todos los soldados de la zona, sube al ascensor y acciona la palanca.



Misión 6: Compromiso de retorno

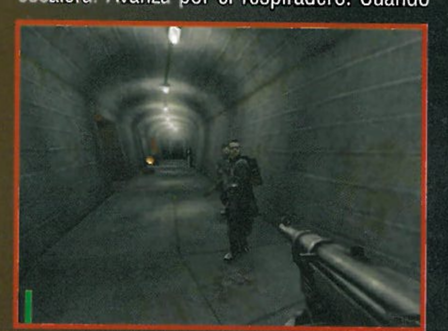
Dique de Bramburg

OBJETIVOS: Cruza el dique de Bramburg · Localiza la carretera a Paderborn

Desciende. Tras acabar sigilosamente con el mecánico que hay a lado del camión, baja por las escaleras que hay a la derecha. Cuando llegues a la parte inferior, elimina al vigilante y entra en la presa. Avanza por el pasillo. Tras acabar con los tres guardias que hay al final del mismo, haz estallar las bombonas de gas que hay en la pared.

Sube al elevador. Mientras subes, utiliza el rifle francotirador para eliminar al soldado que hay en la cima. Acaba también con los soldados del interior del búnker y utiliza la ametralladora pesada para aniquilar a los ingenuos que se te acerquen. Destruye también las potentes luces de ambas torres de vigilancia.

Avanza hacia la izquierda y entra por la puerta que hay al final a la izquierda. Elimina a los dos alemanes que hay en la primera habitación y sube por la rampa al piso superior. Acaba con los tres nazis de la sala de comunicaciones, coge los ítems de la sala y entra en la trampilla que hay al final de la escalera. Avanza por el respiradero. Cuando llegues al final del recorrido, elimina a los dos guardias.



Sube por las escaleras de la izquierda. Tras eliminar a los tres guardias de la sala de control, entra en la habitación de la derecha y hazte con todos los ítems. Sal, cruza la puerta de enfrente y luego sigue avanzando por la puerta de la derecha. Elimina a los dos guardias y sal al exterior. Acaba con los guardias que hay en los alrededores de la caseta y luego entra en la misma para accionar la palanca que abrirá la verja de salida.

Pueblo de Paderborn



OBJETIVOS: Elimina a todos los altos mandos del pueblo · Asegúrate de que no salte la alarma · Accede al castillo Shuftaffel.

Avanza pegado a la parte derecha de la pared. Tras eliminar a los dos guardias que hay en la parte superior del escenario, entra en la casa. Elimina al Mayor Hochstedder y a sus secuaces y hazte con todos los ítems. Sal de la casa y dirígete por la callejuela hacia la derecha. Elimina al francotirador que se encuentra en la azotea del edificio y al soldado que patrulla por la zona y luego sigue avanzando.

Entra en el hotel. Tras eliminar a los dos solados de la primer habitación, sube por las escaleras y asómate a la ventana del ultimo piso. Utiliza tu rifle de francotirador para eliminar al General Von Stauff y al Coronel Strache, que se encuentran en el edifico de más a la izquierda y no son demasiado duros de pelar. Después vuelve a la calle, avanza hacia la izquierda hasta que llegues a una verja y entra en el callejón de la derecha.

Baja por las escaleras y encontrarás una puerta que te llevará directamente a una bodega. Elimina al guardia que está examinando los vinos y luego avanza hasta que llegues a unas escaleras de madera. Entra en la casa y elimina al nazi que está al lado de la chimenea. Sal al exterior y, utilizando el modo francotirador, acaba con tus siguientes rivales, el General Haupman y sus dos secuaces.

Por cierto, si entras en su despacho (la puerta de más a la izquierda) y disparas contra el retrato de Hitler, hallarás una mecanismo que te abrirá una zona secreta plagada de ítems. El General Haupman es él ultimo nazi al que debemos eliminar. Éste se encuentra completamente solo en el edificio de la derecha. Sal de la casa, dirígete a la derecha y, tras bajar las escaleras de piedra, pasa por debajo de un pasadizo que te llevará a una gran mansión. Elimina al guardián del jardín exterior y entra en la mansión.

Castillo Shufstaffel

OBJETIVOS: Elimina al general Von Shurber Busca la salida trasera del castillo.

Cruza la bodega, sal al exterior y elimina a los guardias que hay en el jardín que da a la entrada principal. Entra en la casa y dispara al cable que hay en la pared de enfrente. Éste desenganchará unos barriles que a su vez aplastarán a los dos soldados que hay debajo. Luego avanza y elimina a todos los soldados que aparezcan.

En la entrada principal de la mansión te espera toda la guardia personal del General Von Shurber, así que tómatelo con calma y acaba con ellos uno por uno sin perder demasiada energía ni munición (la mejor opción es, otra vez, el rifle de francotirador). Cuando hayas limpiado la sala principal, sube por las escaleras y entra por la puerta del ala derecha. Elimina a los dos nazis que hay tras ella y entra por la primer puerta que se encuentra a mano izquierda. Elimina al nazi del comedor, hazte con la comida y el chaleco y entra por la puerta de madera.

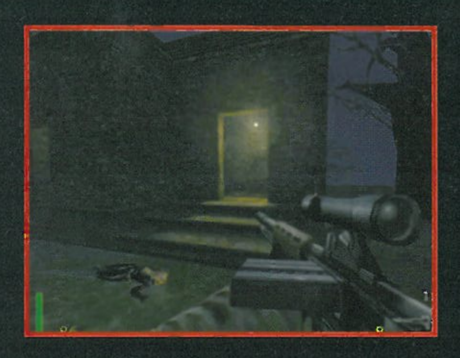
Sal al exterior y elimina a los dos francotiradores del tejado. Camina por la azotea y salta al balcón que hay en el otro extremo del edificio. Entra y dirígete hacia la derecha. Al final del pasillo encontrarás al General Von Shurber. Acaba con él. Tras coger los chalecos, sal de nuevo a la azotea. Sube por la escalera que te lleva al tejado del edificio. Después de romper el cristal del tejado salta al interior de la biblioteca y, tras eliminar a los numerosos enemigos que allí te esperan, baja por las escaleras. Tras la explosión elimina a los nazis que entren. Sal por la puerta destruida y luego por la puerta de la izquierda, tras la que se esconden tres soldados nazis.

Suelo no consagrado

OBJETIVOS: Localiza el lugar de la "ceremonia de ungimiento" · Destruye a todos los Súper Soldados.

Sal al exterior, elimina a los tres soldados y coge los botiquines y el chaleco que encontrarás dentro del camión. Sal por la verja y dirígete sigilosamente hacia la izquierda. Cuando llegues junto al muro de piedras, escóndete tras él y utiliza el rifle con visión nocturna para acabar con todos los soldados que se te pongan a tiro.

Sigue avanzando hasta que llegues a una pequeña casa situada a mano derecha. Coge



los botiquines y las granadas y continúa avanzando por la derecha. Elimina en primer lugar a la guardia que te espera agazapada trás el muro y luego repite la operación con la que se encuentra en el interior de una casa derruida.

Sin moverte de la casa destruida, utiliza el rifle de visión nocturna para eliminar a los francotiradores que hay en la entrada de Wolfentein. Luego olvídate del castillo, sigue hacia la derecha y elimina a los dos tipos que hay al lado de un camión. Coge los ítems del interior del camión y entra rápidamente en el lugar de la ceremonia o morirás aplastado por un rayo. Aquí tendrás unos duros enfrentamientos con dos súper-soldados. Cuando aparezca el primero utiliza las columnas para protegerte de su ametralladora a la vez que le disparas con tu lanzamisiles.

Cuando lo hayas destruido, dirígete rápidamente a la derecha del escenario y hazte con los botiquines y los chalecos. Repite la misma estrategia con el segundo súper-soldado y finalmente salta al interior del agujero que hay en el centro del escenario.



Misión 7: Operación resurrección

La excavación

OBJETIVOS: Sigue a los operativos de la División de lo Paranormal de las SS por la zona del dique · Busca una entrada alternativa a Castle Wolfenstein.

Elimina a los dos tipos que hay tras la verja, destrúyela y entra en la siguiente sala y hazte con los ítems. Ahora sal y elimina a los dos tipos que hay encima del puente. Tras cruzar este último, hazte con los ítems de la cavidad de la derecha. Ponte detrás de las cajas. Cuando el súper-soldado se encuentre encima del precipicio dispara al suelo, para que el precipicio se derrumbe y tu rival caiga al vacío.



Luego elimina a los dos soldados nazis y entra por la cavidad de la derecha. Salta por el agujero que hay en el suelo. Tras eliminar a varios soldados, avanza hasta que encuentres unas cajas con botiquines y municiones. Sube por las escaleras metalizadas. Nada más bajar, utiliza el lanzacohetes para acabar con el súper-soldado y sus secuaces.

Dirígete a la izquierda y utiliza las escaleras para subir. A medio camino te toparás con un tipo armado con un lanzallamas. Acaba con él, coge el botiquín que hay detrás de una caja y avanza hasta que llegues a un paso custodiado por varios nazis y un súper-soldado. Tras su eliminación, destruye la pared de madera, destruye el barril de combustible y coge los ítems de la zona secreta. Finalmente, salta por el agujero que hay en el suelo.

Retorno a Castle Wolfenstein

OBJETIVOS: Busca la entrada a la zona del dique principal.

Destruye la pared, entra en la cripta y, tras eliminar a los primeros zombis, pulsa el botón que hay a la izquierda. Entra por la verja que se abre a la derecha, destruye la otra, la que está bajo las escaleras, y coge los ítems de la zona secreta.

Sal, sube por las escaleras, elimina a todos los zombis de la planta superior y coge los botiquines de encima de la caja. Sube por las escaleras de caracol de la derecha. Tras eliminar a los dos zombis que van a saltarte, sigue por la derecha. Elimina a todos los soldados de la azotea, luego dirígete hacia la derecha y entra por la primera puerta que encuentres. Baja por las escaleras de caracol y acaba con los dos tipos que te esperan abajo.

Coge el botiquín de encima de la mesa y luego entra por la puerta derecha hacia la capilla. Elimina a los tipos que hay tras el altar y luego sigue por la segunda puerta a la izquierda. Sube por las escaleras y elimina a los nazis que hay en la parte superior del claustro. Ahora ve hacia la derecha y sube por la columna de madera que hay en la pared. Accederás a otra zona secrete repleta de ítems.

Vuelve a la zona de la columna, pero esta vez salta por el agujero del suelo. Elimina a los tipos que hay escondidos en las arcadas y luego entra por la puerta pequeña de madera que hay a la izquierda de la estatua (al lado opuesto al escudo). Sube por las escaleras de piedra. Tras eliminar a los nazis de la primera habitación, hazte con los botiquines de encima de la mesa. Avanza, baja por las escaleras de madera y elimina a los dos enemigos que te esperan al final de las mismas. Acciona la palanca que abrirá la puerta principal y dirígete a la misma para salir del castillo.

Heinrich

OBJETIVOS: Destruye a Heinrich.

Coge todos los ítems que hay al final del pasillo, salta por el agujero y sal al exterior. Allí te esperan Heinrich y todo su ejercito de zombis. En primer lugar, ocúpate de la zombi azul, la que no para de lanzarte pequeños espíritus que te arañan valiosos puntos de salud.

Luego saca tu ametralladora Venom y ocúpate de Heinrich. Muévete constantemente. Cuando tu salud sea precaria, dirígete hacia la zona en que hay cajas apiladas para recoger algún botiquín. No te acerques demasiado a Heinrich o te partirá en dos con su espada. Cuando la Venom se sobrecaliente, utiliza el arma eléctrica. Ánimo, en cuanto con ese bastardo, el juego habrá concluido.



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

La Fuerza no es cosa de niños. O por lo menos eso hemos comprobado después de superar el intrincado laberinto de misiones en que se basa *Star Wars: Galactic Battlegrounds*. Ahora te toca a ti intentarlo. Será una batalla dura, así que tal vez quieras aprovecharte de nuestra experiencia. Podemos ayudarte a conjurar, con paciencia y método, la amenaza fantasma.



OOM/9 CAMPAÑA CON LA FEDERACIÓN DE COMERCIO

AVANZADILLA

Una especie de aperitivo que no te dará demasiados dolores de cabeza. Se trata de destruir tres transmisores. Dirige tus tropas hacia el sur. Cuando llegues a un cruce de caminos, avanza en dirección al este. Verás la primera de las bases. No entres precipitadamente, espera en la entrada del asentamiento y ve eliminando a los enemigos. Cuando la resistencia haya caído, acaba con el transmisor. Los refuerzos te vendrán de perlas para destruir las dos bases restantes, situadas al sur del mapa. Sólo tienes que ir caminando en esa dirección y acabar con las instalaciones de tu rival. Usa la misma estrategia que antes, un truco que te dará buenos resultados a lo largo del juego. Jamás ataques frontalmente un asentamiento enemigo, ármate de paciencia y despeja el camino antes de pasar al asalto.



TRAS LAS LÍNEAS

1 En esta misión descubrirás dos de las unidades más poderosas de la Federación de Comercio, una civilización no muy equilibrada pero con un indudable potencial. Sus fuerzas robóticas tienen mucha capacidad de destrucción y son relativamente baratas, rápidas y resistentes, y los droides destructores y el cañón forman una pareja como para echarse a temblar.

2 Tan sólo tienes que seguir el camino empedrado hasta la base que distingues en el mapa y levar allí al técnico. El cañón va a serte extremadamente útil. Ataca a larga distancia, eliminado torretas y murallas. Deja a los droides cerca del cañón para que acaben con las fuerzas terrestres que se acercan a pie. Cuando hayas llevado a tu técnico a la base, ya puedes manejar al ejército de droides que te hacían compañía al principio de la misión.

3 Comienza a recolectar recursos. Cuando puedas, construye una fábrica de armas pesadas. Tu objetivo ahora es

destruir Harte Secur, una ciudad bastante protegida. Construye también un fuerte para poder llevar contigo una ingente cantidad de droides destructores.

Te costará tomar la ciudad, sobre todo porque el enemigo cuenta con una eficaz protección aérea. Asegúrate de contar con unidades que puedan contrarrestar esta ventaja. También es esencial que crees unidades pesadas, efectivas contra edificios. El objetivo prioritario de esta misión es acabar con el centro de mando de Harte Secur. Cuando estés preparado, entra en acción.

4 Puedes distraer a tus enemigos con las unidades de infantería y droides pesados. Mientras, una avanzadilla formada por infantería, artillería ligera y artillería móvil (esencial contra los aviones) puede bombardear el centro de mando. Cuando este edificio haya caído, la misión llegará a su fin.



BOTÍN DE SPINNAKER

1 Apodérate de la base que verás ante ti. No ofrece mucha resistencia y te permite comenzar a acumular tropas y recursos. Pero la cosa no será tan sencilla, ya que el enemigo no parará de atacarte por la entrada norte. Así que será mejor que empieces por asegurar tu emplazamiento. Construye las suficientes torretas como para mantenerlos alejados. El objetivo de esta misión es acabar con los tres puertos espaciales del enemigo. El ejército contrario no es muy poderoso, pero sí insistente, ya que usan una estrategia de desgaste, atacando tu base una y otra vez.

2 Lo mejor es que protejas muy bien tu campamento, de manera que no te tengas que preocupar por él cuando inicies el avance hacia los puertos. Evoluciona hasta la tercera edad y marcha al ataque. Vuelven a ser esenciales las tropas pesadas y de asedio. Si actúas deprisa, el problema de los recursos no será tal, ya que cada vez que destruyas un puerto espacial el enemigo pasará a pagarte un tributo. Cuando elimines todos los puertos espaciales, tan sólo debes acumular 10.000 cristales nova, construir un puerto espacial y disfrutar tu victoria.



CAPTURA LA CORONA

1 Una nueva misión de exploración e invasión rápida. No cuentas con muchas tropas a tu disposición, así que ve con cuidado. Lo primero que debes hacer es destruir el interceptor que verás indicado en el mapa. Ve avanzado por la ciudad. Ignora los edificios que te rodean y concéntrate en acabar con las unidades que salen a tu paso. En caso de encontrarte con torretas y edificios que disparan, limítate a avanzar deprisa y no pierdas tu valioso tiempo destruyéndolos, ya que no dispones de las unidades de asedio necesarias para acabar con ellos de una forma limpia y rápida.

2 Cuando llegues al interceptor, verás que tu próximo objetivo consiste en hacerte con el palacio de la princesa Amidala. Afortunadamente, llegan refuerzos. Combina el ataque con las tropas de refresco y los veteranos que han destruido el interceptor. El corredor que te conduce al palacio está protegido por puertas y torretas. Usa tu cañón replegado para atacar a distancia, de manera que las torretas no hagan daño a tus tropas.

3 Con los droides destructores y la infantería acaba con los soldados que salgan a tu paso. Mucho cuidado cuando estés a unos metros del palacio, un par de torretas y sendos fuertes pueden hacerte mucho daño. Aléjate lo suficiente para no entrar en su área de fuego y bombardéalos con el cañón. Eliminada la resistencia, construye el monumento en el límite que te imponen las banderas que hay junto al palacio. No te preocupes por los recursos, dispondrás de ellos automáticamente. Eso sí, no los desperdicies construyendo algo que no sea el monumento. Para proteger a tus trabajadores puedes contar con el refuerzo aéreo que acaba de llegar y con tus tropas de a pie.

LA BÚSQUEDA DE UN REINO SUMERGIDO

1 Otra vez debes recorrer el mapa de punta a punta. Ahora se trata de buscar a un jefe Gungan. Debes mantener al Sith que acompaña a tus tropas con vida, así que ve limpiando la zona y, cuando el camino esté despejado, avanza con el Jedi oscuro. Tu objetivo es llegar a un campamento situado al noreste.

2 Acaba con los enemigos y destruye la construcción en la que se esconde el jefe. Es de vital importancia que sobreviva. Sólo él puede abrir las puertas que verás en el mapa. Camina con tus tropas hacia los puntos rojos. Limpia el camino y luego conduce al Gungan y al Sith ante las puertas. Deberás repetir este proceso de abrir puertas y eliminar enemigos tres veces. Por fin, llegarás a la tercera puerta. Camina hacia el vado y la misión acabará.



EL ASEDIO DE OTOH GUNGA

1 La misión más dura de la campaña, sobre todo dada la escasez de recursos. Deberás dosificar muy cuidadosamente tus materias primas. Aunque es opcional acabar con los Gungans isleños, te recomendamos encarecidamente que lo hagas y te apoderes de sus recursos. Se encuentran en una isla situada al sur y apenas están protegidos, así que un pequeño ataque por aire será suficiente para eliminarlos del mapa. Ahora bien, lo realmente importante es que destruyas la sala del consejo.

2 Los Gungans atacarán tu base por mar y aire, pero sus fuerzas tampoco son como para echarse a temblar. Deja que las tropas con las que comenzaste la partida defiendan tu posición. Verás que en el centro del mapa hay una serie de torretas medias, una defensa casi perfecta ante los ataques marítimos o aéreos. Tu objetivo es destruirlas.

3 Construye un astillero y crea un ejército de cruceros, que pueden actuar desde larga distancia y son muy eficaces en el ataque a edificios. Protégelos con fragatas, óptimas para resistir los ataques de las unidades que saldrán a tu paso. Piensa que lo mejor es acabar con las torretas antiaéreas, ya que los Gungans no tienen una gran aviación y puedes hacerles mucho daño desde el aire. Cuando elimines las torretas, construye una unidad naval de detección, una fragata. Esto te revelará la presencia de la ciudad sumergida, que quedará a merced de tu fuerza aérea.





Jefe Nass campaña con los Gungans

Otoh Sanctura

1 Una misión casi narrativa: bastará con que te dejes llevar mientras el juego te lleva de la mano a través de la trama. En primer lugar tienes que llevar una manada de animales al norte de donde se encuentra el jefe. Esto hará que puedas manejar a una serie de trabajadores.

2 Avanza con ellos hacia el sur y crea allí tu campamento. Lo único que tienes que es liquidar a un puñado de Bursas, así que recolecta tus recursos y crea un centro de tropas. Cuando tengas cerca de una veintena de soldados, avanza hacia Otoh Santura, mata a los Bursas y destruye todas sus madrigueras.

El Gungan que quería ser jefe

Esta fase consta de una serie de misiones encadenadas que debes ir resolviendo poco a poco. Cada tribu de Gungans se corresponde con un color en el mapa. Ésta es la relación:

Miligungans de Rogoe - Rojos
Tus fuerzas - Verde
Otoh Langua - Púrpura
Otoh Raba - Amarillo
Otoh Urs - Naranja
Otho Jahai - Azul
Clan Bursa - Azul marino

1 Lo primero que debes hacer es dirigirte al campamento más cercano, Otoh Jahai. Su jefe te pide que recuperes un báculo. Dirige tus fuerzas hacia el norte, acaba con la pequeña resistencia, coge el báculo y llévalo de vuelta al campamento de Otoh Jahai. Gracias a esto, el jefe de la tribu te cederá unos soldados para tu batalla.

2 A la derecha del campamento de Jahai encontrarás el de Otoh Launga. Su jefe te pide que destruyas un puerto espacial situado muy cerca de su base. No dudes en hacerlo, ya que se trata de un objetivo muy sencillo.



3 Ahora regresa al lugar en el que encontraste el báculo, pero dirige a tus tropas por la carretera de la izquierda. Llegarás a un nuevo campamento y se te asignará otra misión. Esta vez se trata de eliminar un asentamiento de Bursas, al Sur. Mata a las bestias y regresa al campamento. En señal de agradecimiento, el jefe de turno te agasaja con unas maravillosas catapultas, que te vendrán de perlas para enfrentarte a la nueva misión. Es la más dura y consiste en rescatar al jefe de Otoh Rabah de un campo de prisioneros situado al norte.

4 Lo mejor es que avances con tu recién adquirida artillería y bombardees las murallas. Esto hará que los prisioneros del campo se revelen, con lo que deberás manejarlos a ellos y a tus tropas de asedio. Haz que los prisioneros se encarguen de los soldados del campo, mientras otros acaban con los enemigos que surgen de la base. En cuanto resuelvas este ligero problema de tipo técnico, entra en el campo, evita las torretas, rompe los muros que encierran al jefe y escóltalo después hacia el campamento.

Asalto a Vaguadia

1 Sin duda, una misión de las más duras que ofrece este campaña. Deberás cubrir dos frentes de manera simultánea, así que ándate con mucho ojo. En primer lugar, manda a Marsue hacia el campamento azul que distingues en el mapa. En él habita una tribu Gungan que te ofrecerá que te unas a ellos en alianza y te proporcionará valiosos barcos de combate. Además, esto descubrirá parte del mapa.

2 Una vez sellada la alianza, empieza a recolectar recursos. El objetivo de esta misión es destruir la ciudad sumergida, pero un corredor natural plagado de torretas y escudos te impiden llegar a él. Habrá dos frentes en esta batalla, uno, el situado en la entrada del campamento enemigo y otro en el corredor natural plagado de torretas. Arma a tu ejército en el campamento. Presta especial atención a las unidades pesadas.

3 Como puedes ver, en *Star Wars Galactic Battlegrounds* la estrategia se repite en todas las campañas: asedio desde lo lejos con catapultas, catapultas para derribar los muros e infantería para acabar con las tropas de a pie. Los enemigos vendrán en masa. Tendrás que sacrificar un



número bastante importante de hombres para abrir una brecha en la muralla que rodea el campamento enemigo.

4 Una vez dentro, centra los esfuerzos de tus tropas pesadas en acabar con los escudos protectores: su campo de fuerza hace que los edificios tarden mucho más en caer. Las tropas enemigas saldrán de sus escondites como un verdadero enjambre, así que debes establecer un orden de prioridades claro. Recuerda que también tienes que atacar con tu fuerza naval. Construye fragatas para acabar con las torretas y barcos ofensivos para darles una lección a las naves que te salgan al paso mientras las fragatas hacen el trabajo sucio. Nosotros acabamos la misión sin exterminar a todos los enemigos, simplemente conseguimos destruir los escudos y dirigimos las catapultas hacia la ciudad sumergida. La inestimable ayuda de las fragatas hizo que el trabajo fuese mucho más sencillo.

Huida desesperada

1 Una simple pero un tanto comprometida misión de enlace. Conduce a tus tropas canal arriba. Evita a las criaturas marítimas. Cuando llegues a la orilla, haz desembarcar al jefe Nass y condúcelo al lugar sagrado. Ahora tendrás que escoltar a la reina Amidala y a su séquito. Ve descubriendo el mapa y neutraliza la amenaza poco a poco.

2 Una vez despejada la zona, lleva a la reina hasta la orilla del río. Sube a Amidala a un barco de transporte que encontrarás a la izquierda del cauce. Ahora sólo tienes que acercarla al lugar sagrado y habrás completado la misión.

Las cadenas están rotas

1 No caigas en la tentación de dispersar tus tropas en dos frentes. Puede parecer lo más seguro, de hecho eso fue lo que nosotros hicimos en un primer momento, pero las voces de nuestros hombres agonizando en el campo de batalla todavía resuenan en nuestra conciencia. Lo primero que debes hacer es contactar con la civilización aliada que se ha establecido al sureste. Este contacto te brindará la inestimable ayuda de la fuerza aérea.



2 En esta misión es muy importante que acumules el mayor número de unidades en tu campamento. Por cierto, protege muy bien la parte izquierda del mismo, ya que es por ese flanco por donde recibirás continuos ataques, en este caso por mar. Si ya tienes las fuerzas de rigor (infantería, granaderos y catapultas), construye barcos de transportes y condúcelos a la orilla oeste.

3 Tu objetivo es arrasar el campamento de la Federación de Comercio. Cuando irrumpas en él, rompe el muro en el que están preso los soldados de Naboo. Se unirán a tu ejército y serán refuerzos muy útiles para la batalla que esperas. En cuanto te hagas con el control del campamento, empieza a transportar tus tropas hasta este nuevo lugar. Monta a tu ejército en naves de transportes y condúcelos hasta la otra orilla. No te preocupes por el enemigo situado un poco más al este, su única vía de acceso es un puente que, por fortuna, está roto.

4 Concentra tus esfuerzos en destruir el monumento de la Federación. Ya sabes, primero elimina los escudos y después asédialo con armas de distancia. No te olvides de llevar con tus fuerzas de invasión a un grupo de trabajadores. Porque cuando hayas destruido el monumento tendrás que construir tú uno para dejar claro quién manda aquí.

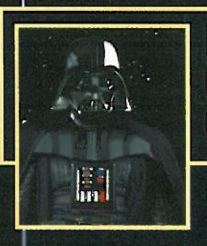
La liberación de Harte Secur

1 Tu primer objetivo es rescatar una manada de Fambaas y conducirla a tu campamento. Forma un ejército no demasiado amplio, dirígete al suroeste, acaba con los enemigos y lleva a las criaturas de vuelta a casa. Estos extraños animales tienen una clara función bélica, debidamente equipados se convierten en un arma ofensiva muy eficaz: el generador de escudos Fambaa.



2 Esta misión sería muy peliaguda si no hubiésemos descubierto un truco. Por una vez, no tendrás que construir grandes unidades de asedio, asegúrate de defender bien tu base por el sur, pero ahora debes concentrar tus esfuerzos en crear una importante fuerza aérea, con bombarderos y cazas lo más rápidos y poderosos que te sea posible. La razón es que las defensas antiaéreas del centro de mando de Harte Secur no son demasiado sólidas, y bastará con destruirlas para arrasar el edificio en cuestión.

3 Si te diriges por mar al extremo sureste del mapa, avanzas deprisa y te mantienes a distancia de las torretas, podrás alcanzar el centro de mando sin apenas pérdidas materiales. Ahora acaba con la torreta antiaérea más cercana al centro de mando. Te costará un poco, pero es el único obstáculo que te separa de la victoria. Debes tener mucho cuidado con que tus tropas no avancen hacia la izquierda, de lo contrario quedarían expuestos a los misiles de otra torreta. El enemigo ha escorado hacia el norte casi toda su estructura defensiva, así que dispondrás de tiempo suficiente para bombardear el centro de mando y superar la misión.



Darth Vader campaña con el Imperio

Incursión en Yavin IV

1 Se trata de la típica misión introductoria con sencillos objetivos de búsqueda y destrucción. Se trata, sin más, de avanzar siempre en dirección norte. Darth Vader debe sobrevivir, así que no lo expongas demasiado a los peligros, ábrete paso con tus soldados.

2 Cuando llegues a la última base en la que se esconde el general rebelde, ignora las torretas defensivas terrestres y acaba con las antiaéreas. De esta forma prepararás el camino para que un destacamento de Tie-Fighter saque al enemigo de su escondite.



Invitación

1 Prepárate, porque ahora sí que empieza la campaña más difícil de todo el juego. Te encontrarás con misiones que puedes tardar incluso cinco horas en completar La cosa empieza de una manera sencilla, matando a los enemigos que se interponen en tu camino. Sigue avanzando en dirección norte. La base que pretendes atacar está demasiado bien defendida, así que no empieces tu invasión todavía. Tendrás que repeler el ataque de los rebeldes a un almacén de comidas. Puedes hacerlo con las fuerzas que posees y luego tu ejército puede reabastecerse en una base abandonada situada al este. Ahí es donde tienes que empezar a desarrollarte. Hazlo como siempre, dándoles mucha importancia a las armas de asedio.

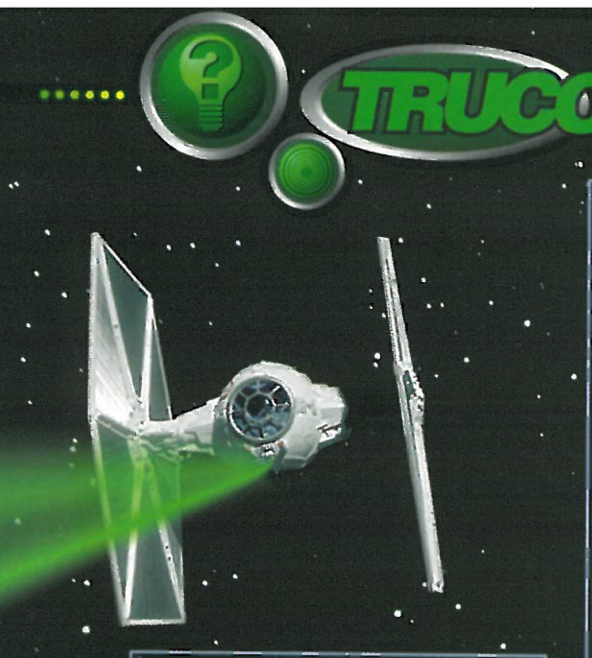
2 Aunque el mapa contiene recursos suficientes, no te será fácil encontrarlos. Explóralo bien con una unidad rápida y ve creando pequeñas bases en diferentes puntos para que te abastezcan de carbón, cristales novas, mineral y comida. No te preocupes mucho por los ataques del enemigo, ya que sus tropas están demasiado lejos y en caso de que puedan atacarte no lo harán con muchos efectivos.

3 Cuando creas que ya has acumulado los suficientes recursos, pasa a la acción. La base rebelde se encuentra en el noroeste. Su principal vía de defensa son las torretas, así que una vez eliminadas éstas tendrás vía libre. Haz lo posible por acabar con el centro de tropas y las torretas, crea una flotilla de bombarderos y otra de cazas y mándalas al ataque cuando la resistencia aérea esté neutralizada. Eso sería suficiente para acabar con el sistema de abastecimiento de los rebeldes, es decir, con sus puertos espaciales.

Fuego, tierra, agua y aire

1 Ésta es una de las misiones en que más a fondo deberás emplear a tus unidades. El mapa consta de una serie de islas y los objetivos pasan por eliminar la resistencia en cada una de ellas: acabar con el ejército, la marina y las fuerzas aéreas rebeldes. El primer obje-





tivo, por ser el más asequible, es acabar con el ejército de tierra.

2 Empieza por destruir el fuerte. Es un edificio duro de pelar, sobre todo porque los rayos que lanzan hacen mucho daño a tus unidades, pero bastará con que destruyas los edificios claves (fuertes y cuarteles) para que el ejército rebelde será tuyo.

3 La marina ya es un hueso mucho más duro de roer. Vas a necesitar paciencia y muchos hombre para acabar con ella. Los astilleros rebeldes se encuentran repartidos en tres islas situadas al sur del mapa. Afortunadamente, las fuerzas del enemigo no son muy numerosas. Construye un astillero en tu posición inicial. Crea una flotilla como viene siendo habitual hasta ahora y agrúpala según tu conveniencia. Piensa que una parte de ella debe encargarse de las edificaciones y otra de las naves enemigas. Por suerte, la parte situada más al este de las islas apenas está protegida por torretas. Si construyes las suficientes unidades aéreas, podrás acabar con los astilleros sin apenas esfuerzos. Para apoyar a tu ejército lleva a las islas un par de barcos de transportes con soldados oscuros Fase 2. Estos eliminarán la resistencia de la infantería, ya que son muy superiores a los soldados.

4 Por último, debes destruir dos puertos espaciales que están en el margen suroeste. Ahora ya controlas todo el mapa y sólo te queda exterminar a la bastante poderosa fuerza aérea rebelde. Intentar derrotarles en su terreno sería un suicidio, así que no te precipites y sácale partido a tu dominio del terreno. Los soldados anti aéreos serán muy útiles contra las naves rivales y te hará falta también un ejército que debilite su posición desde lejos. Aprovecha los transportes que ya has creado anteriormente y mete en su interior a un nutrido grupo de granaderos, soldados oscuros Fase 2 y soldados antiaéreos. Lleva fragatas como apoyo y comienza la invasión. Es muy importante que acabes cuanto antes con los escudos protectores. De lo contrario, la batalla se hará mucho más dura. Aunque te queden edificios por destruir, ignóralos. Acaba sólo con los dos puertos espaciales, así la misión no se te hará tan cuesta arriba.

La furia del emperador

1 Una vez sofocada la pequeña rebelión, deberás avanzar hacia el este y liberar a unos soldados presos. Es una tarea fácil para la que te bastarán tus tropas de a pie. Después, avanza un poco más a la izquierda hasta que una sonda descubra que el general Veers está siendo trasladado en un convoy. Apresúrate y libéralo. Su posición aparece en el mapa. Cuando el comandante se una a tus filas, deberás caminar hacia el sur y encontrar allí una base.

2 Comienza a cultivar los recursos mientras escoltas al general Veers al laboratorio secreto, que está al oeste del mapa general. Puedes construir una base aérea y llevar al general en un trasbordador. Cuando llegues al laboratorio, conduce al arma secreta (un flamante AT-AT) a tu base. Ahora ya puedes prepararte para el asedio de Zaloris.

3 La base rebelde se encuentra al norte de tu posición. No te apresures. Crea un ejército bastante poderoso, con soldados Fase y cañones replegados (ambas fuerzas se encuentran disponibles en el fuerte). Los rebeldes de Zaloris tienen una importante fuerza aérea, así que no estaría mal crear una flotilla de cazas y bombarderos avanzados, aunque la artillería móvil y los soldados antiaéreos también pueden hacer un buen trabajo. Antes de atacar la base rebelde, fíjate en que son varios sus accesos. En concreto, hay dos entradas en la cara norte separadas entre sí por una línea de matorrales. Concentra tu ataque en la puerta noroeste, que está menos defendida y más alejada del fuerte. Tu cañón replegado será esencial en esta misión, ya que te permitirá ir minando poco a poco las defensas.

4 Divide a tu ejército en filas: los cañones en retaguardia, los soldados Fase en vanguardia y los antiaéreos y granaderos en los flancos. De esta los Fase se encargarán de la infantería, la aviación de los antiaéreos y los granaderos ayudarán a los Fase a exterminar a la artillería. Tienes que aguantar estoicamente varios ataques antes de entrar en la base propiamente dicha. Mantente alejado de los fuertes, atácalos a distancia. Si eliminas estos edificios tan peligrosos, no tardarás nada en hacerte con el control de la situación.



La batalla de Hoth



1 Esta misión exige eficacia y velocidad, sobre todo en su primera fase. Se trata de impedir la retirada a las fuerzas rebeldes y destruir sus puertos espaciales. Camina hacia el este y acaba con la ligera resistencia que allí encontrarás. Lo mejor es que ignores las torretas y sigas avanzando hasta llegar a la base enemiga. Debes destruir todos los edificios que puedas y al mismo tiempo exterminar el máximo número de soldados enemigos. Date prisa, porque de lo contrario la misión terminaría con un sonoro fracaso.

2 Ahora avanza hacia el sur y reúnete con los refuerzos. Los AT-AT que encontrarás son muy valiosos, así que cuídalos. Divide tus fuerzas en línea, no avances de una manera desordenada. Tu objetivo ahora es acabar con el generador de escudos. Avanza con cautela, ve explorando el mapa poco a poco y manda a una unidad para que investigue. Si descubres presencia enemiga, utiliza a tu explorador como cebo para atraer a las tropas rivales hacia el grueso de tu ejército.

3 Cuando llegues a la base, bombardea la zona. Deberás ir abriéndote paso hasta el generador. Es esencial para que las defensas rebeldes se debiliten, pero lo realmente importante es que acabes con el cañón de iones. Despeja la zona cercana al cañón y manda a tus AT-AT a las cercanías. Ataca con ellos al cañón, mientras los soldados repetidores fulminan a los que osan acercarse.

4 Cuando hayas acabado con el cañón, sólo te faltará destruir la base enemiga situada al sur del mapa. Afortunadamente, Vader y sus tropas de refuerzo llegan al lugar. Poco hay que decir sobre la forma de arrasar la base: tienes que aplicar las reglas de asedio que venimos usando hasta ahora. Para terminar esta misión, deberás eliminar los últimos vestigios de presencia rebelde.

Ataque a

LA CIUDAD DE LAS NUBES

1 La misión más dura. Avanza con tu flotilla aérea al sur de tu posición y bombardea los almacenes de comida. Después, descubre ligeramente el mapa con uno de tus aviones. Pero cuidado, la zona está plagada de torretas. El lugar más adecuado para aterrizar es el extremo derecho del mapa. De hecho, se trata del único sitio medianamente desprotegido. Desembarca en este lugar a tus tropas y prepárate, porque el ataque será duro.

2 Asegúrate de que por lo menos uno de tus trabajadores sobrevive y puede construir un centro de mando y reabastecer a tus tropas. Crea un campamento bien defendido, los ataques serán continuos. Ármate de paciencia, porque esta misión puede exigir unas cinco horas de tu tiempo. La base aérea se encuentra dividida en cuadrantes. Cada uno de ellos alberga una pequeña ciudad, con su respectivo ejército. Es de vital importancia que controles los generadores, y para encontrarlos tienes que ir abriéndote paso luchando.

3 Las fuerzas de ataque serán las de siempre: catapultas, soldados repetidores y granaderos. Pero esta vez no puedes avanzar a lo loco. Si consigues controlar un generador, protégelo bien y deja tropas a su cuidado. No te dejes llevar por las prisas. Si ya tienes en tu poder todos los generadores, es hora de acabar con el monumento. A estas alturas de la misión, los ejércitos enemigos no deberían darte muchos problemas, así que conduce a tus hombres al extremo superior izquierdo del mapa y destruye el monumento, sin más. Ahora sólo tienes que esperar para conseguir los recursos suficientes y construir una estatua en homenaje al Emperador sobre los escombros del monumento rebelde.



PRINCESA LEIA CAMPAÑA CON LOS REBELDES

UNA FUERZA DEL PASADO

1 Dirige tus tropas por el camino empedrado. Tras avanzar unos metros, encontrarás un asentamiento. Cuidado: es una trampa, te atacarán cerca de una docena de soldados imperiales . Cuando los mates, conocerás a Echuu, un Jedi dispuesto a ayudarte. Ahora ya son tres los personajes que deben sobrevivir, Leia, el Jedi y C3PO, así que mantenlos en la retaguardia y evita que sean atacados. En el caso de que muriese alguno de ellos, la misión habría fracasado.

2 Ahora sigue hacia delante hasta llegar a un pueblo aliado. Las fuerzas imperiales intentan destruir los puentes que unen las ciudades. Tu misión es acabar por lo menos con uno de los campamentos enemigos. Cuando estés en Peeche, sal por la segunda puerta a la derecha, camina hacia arriba y gira después a la izquierda. Encontrarás el campamento de Kaxol, uno de los dos asentamientos enemigos. Destruye sus torretas e instalaciones militares. Podrás acabar con él sin mayores problemas.



PERSIGUIENDO FANTASMAS

1 Debes avanzar de nuevo por el camino empedrado hasta llegar a la base fantasma. No te acerques demasiado, sus defensas son sólidas y tienen un notable poder de destrucción. Lo mejor es que subas en dirección noroeste. Allí encontrarás a un grupo de trabajadores apresados tras un muro ligero. Rompe la barrera y libera a los trabajadores.

2 Empieza a cultivar recursos y crea un ejército lo antes posible. No hace falta que sea muy poderoso, la base fantasma no está muy bien protegida. Es recomendable que te desarrolles cuanto antes y no permitas a la inteligencia artificial reunir demasiadas fuerzas. Construye un centro de tropas y un par de unidades pesadas de asedio. Sin moverte apenas del lugar en el que encontraste a los trabajadores, acércate al precipicio desde el que distingues la base enemiga. Es una buena posición para destruir algunas de sus construcciones. Puede que no acabes con edificios de vital importancia, pero sí debilitarás al enemigo.



3 Hecho esto, entra en la base. Lo mejor es que acabes primero con las torretas. No hay demasiados enemigos en el campamento, pero estas armas defensivas pueden hacerte mucho daño. Si destruyes las torretas, la base será tuya. Cuando tengas bajo control el asentamiento, un barco trasbordador llegará a la orilla del lago. Monta en él a la princesa y condúcela a la isla que distingues en el mapa.

VOR 'NA' TUR

1 Camina ligeramente hacia delante y reúnete con los Wookies. Te serán de mucha ayuda. En esta fase debes limitarte a avanzar en dirección sur hasta que llegues a una base defendida con torretas. Rompe la resistencia y adéntrate en el campamento. El holocrom que debes conseguir se encuentra en el interior del tempo Sith. Para evitar disgustos, lo mejor es que acabes con las escasas fuerzas imperiales que te atacarán. Puedes hacer que un grupo de Wookies se encargue de ellos mientras otros hombres destruyen el templo.

2 Con el edificio reducido a escombros usa a Echuu para que recoja el holocrom. Después tienes que conducirlo de vuelta al punto de partida, junto al trasbordador. Cuando estés a punto de largarte del lugar verás cómo Vader y el Jedi se enfrentan en un desafío espada láser en ristre. Afortunadamente, la cosa no va más allá de mera animación algo cutre. La misión ha sido resuelta con éxito.

ECOS DE LA FUERZA

1 Esta fase es similar a la que ya has hecho con los Gungans (si es que has seguido el orden de la guía). Se trata de recoger cuatro fragmentos esparcidos por el mapa. Es indispensable que Luke sobreviva, ya que sólo él puede recoger y conservar los fragmentos.





2 El primero de ellos lo encontrarás muy cerca de tu punto de partida, en la base de Reticul (no, no tiene nada que ver con el planeta de Carlos Jesús, el de los delirios mesiánicos). El caso es que para acceder al artefacto tienes que destruir las tres torretas que protegen el asentamiento. Luego, el objeto ya es tuyo. Recuerda que debes construir un templo Jedi para guardar los fragmentos en su interior. Hazlo en la esquina superior derecha de la base de Reticul. Cuando consigas los diferentes fragmentos, regresa siempre a la base y mete el holocrom en el templo Jedi.

3 Para conseguir el segundo fragmento, dirige tus pasos a la base de Ibreek, que se encuentra en el extremo superior izquierdo del mapa. Para poder hacerte con el holocrom debes acabar con la guarnición imperial y liberar al jefe del clan, preso tras unos muros ligeros. Antes de adentrarte en Ibreek crea una ejército con una treintena de soldados. Serán más que suficientes para acabar con los malos. Luego rompe el muro y libera al jefe. El fragmento será tuyo. Guárdalo en el templo Jedi.

4 Ya solo quedan dos holocroms más. Para hacerte con el tercero, dirígete hacia el extremo inferior izquierdo del mapa. Llegarás a Magentic. El trato es el siguiente: a cambio del holocrom, tendrás que destruir el fuerte imperial situado cerca de la base. Con unas catapultas, bombardéalo a distancia. No hay escudos energéticos que lo protejan, así que no tardará mucho en caer.

5 Por último, abandona las armas y dirígete a la parte central del mapa. Allí encontrarás el cuarto fragmento, por el que "sólo" tendrás que pagar 500 de carbono y 500 de nova. Así que ya sabes, a cultivar tocan.

CABOS SUELTOS

1 La posición de partida de tus tropas es ideal para enfrentarte a los enemigos. Los soldados repetidores, en vanguardia, acabarán con la infantería surgida de la base que encontrarás en cuanto empieces tu avance. Recuerda que debes proteger a los trabajadores que van en el barco de transportes por el canal de la derecha.

2 Con el cañón replegado y el robot de asalto puedes ir debilitando las fuerzas del Imperio que distingues a la derecha del canal. Eso sí, lo primero es romper la puerta que tienes ante ti y los edificios militares. El cañón replegado puede hacer bien el trabajo. Si ya has limpiado la zona, desembarca a tus trabajadores en la base y hazte con el Procesador de Terraformación. Ahora lo que importa es la rapidez. Selecciona a tus tropas más veloces, es decir, a los soldados repetidores y a Luke. Corre hacia la derecha y sube en dirección al norte. Tienes que evitar que destruyan el templo Jedi. Una vez neutralizadas las tropas enemigas, habrás completado la misión con éxito.





CHEWAACCA
CAMPAÑA CON LOS WOOKIES

REGRESO A CASA

1 Tu primer objetivo es alcanzar el campamento marcado en el mapa, así que avanza en esa dirección. Durante tu viaje encontrarás campamentos de traficantes de esclavos Trandoshanos. Merece la pena pararse unos minutos y destruir los edificios ya que en su interior encontrarás soldados de a pie y montanos que se unirá a ti en calidad de refuerzos. Este proceso tendrás que repetirlo varias veces.

2 Cuando sigas caminando descubrirás al norte una base del Imperio que es mejor evitar. Sigue por la derecha. Te tropezarás con más Trandoshanos y con Weebaka, un Wookie un tanto sospechoso. Por fin llegas a Kapitenochan. La ciudad está en ruinas. Acaba con el resto del ejército imperial que todavía se mueve por los escombros y termina la misión.



ECHANDO RAÍCES

1 Se trata de una fase de resistencia al enemigo. Tienes que construir el llamado árbol de gobierno Wookie y defenderlo durante 200 días. No tienes demasiados hombre para hacerlo, ni tampoco la posibilidad de construir unidades muy poderosas. Lo más recomendable es que amuralles bien el monumento y que lo rodees de torretas.

2 El enemigo sólo te atacará por la parte delantera del monumento, así que olvídate de proteger la retaguardia. Enviarán tanto a soldados vulgares como catapultas, algún que otro robot y cazas y bombarderos. Para evitar el ataque desde el aire, crea en tu centro de tropas soldados antiaéreos. Son baratos y eficaces. El ataque más virulento se producirá cuando falten 50 días para la victoria. Es muy recomendable que explores las inmediaciones de tu campamento: encontrarás algún que otro soldado montado. Todos los refuerzos son pocos.

REUNIÓN ENTRE LOS ÁRBOLES

1 Lleva a tus tropas al asentamiento de Okituki. La zona está muy tranquila, así que prepárate para lo peor. Has acertado, es una trampa. El enemigo te intentará sorprender atacando tu flanco este, junto a las murallas. Protege bien tu campamento mientras buscas una vía de escape para Han y Chewie, verdadero objetivo de esta misión.



2 Para que los dos héroes salgan sanos y salvos de esta fase, tienes que mandar a tus trabajadores a cortar los árboles que distingues al este, junto a la orilla del río. Una vez despejada la zona, construye un astillero y a continuación un barco de transporte. Mete en él a Han y al Wookie y condúcelos a la orilla situada más a la derecha. Así, podrás darte a la fuga.

LA ESPERANZA DE CHEWIE

1 Lega el momento de pasar a la verdadera acción. Conduce los barcos río abajo hasta el lugar indicado en el mapa. Acaba



con los barcos que pueblan el río y desembarca. Cuando ya estés en el campamento, deberás empezar a desarrollarte. La zona no escasea en recursos y los Wookies tienen una facilidad especial para que todo lo relacionado con el carbón les salga más barato.

2 Debes destruir tres transmisores. El primero se encuentra a la izquierda de tu base, en la otra orilla del río. Entrena a tus soldado y desembarca en la orilla izquierda. No te hace falta un ejército muy poderoso, bastará con fuerzas de asedio y soldados montados. El primer transmisor no está excesivamente bien protegido, sólo lo custodian un puñado de soldados con un centro de automoción y otro de tropas.

3 El siguiente transmisor ya es harina de otro costal. Se encuentra al noroeste de tu base, en una isla. Olvídate de realizar un ataque por mar, al remontar el río te darías de bruces con un puerto enemigo bastante bien defendido. Lo mejor es que desplaces tus tropas hacia el noroeste. Lleva contigo a un grupo generoso de catapultas y pégate al extremo superior del mapa. Con las catapultas puedes bombardear el bosque, lo que dejará el transmisor a merced de tu fuego. Las barcas enemigas casi ni se darán cuenta.

4 Ahora prepárate para asaltar la base más peliaguda de la misión. Está el extremo este del mapa y se encuentra protegida por fuertes y torretas. Volveremos a aplicar nuestra estrategia favorita en este juego, lo que hemos dado en llamar "técnica de asedio cobarde". Se trata de construir catapultas mejoradas y una ingente tropa de infantería. Los caños disparan desde la distancia, rompiendo los muros y los escudos energéticos. La infantería mantiene lejos a la soldadesca. Luego, concentra tus fuerzas en el trasmisor. No importa que desaparezca la mitad de tu ejército. Si cae el edificio superarás la misión.

EL DESAFÍO DE MATTICHEK

1 Una misión que se las trae. Empezarás en plena vorágine, rodeado de edificios que debes destruir. En cuanto lo hagas, ponte a explorar las inmediaciones. Si matas a las tropas Trandoshanas e imperiales, liberarás al pueblo de Chanachochan y se unirán a ti un número considerable de refuerzos. El objetivo primordial es atacar el palacio de Moff Parc, al este. Como era de esperar se encuentra enormemente protegido. Todos refuerzos son pocos.

2 Explora bien la zona, al noroeste de tu campamento encontrarás un asentamiento Wookie dispuesto a ayudarte. Los Bersekers son unidades muy poderosas y dejar pasar esta oportunidad sería pecar de ingenuo. El problema es que no podrás contactar con ellos hasta que despejes el camino que lleva a su campamento. Podrás hacerlo enviando un grupo de catapultas para que despejen el bosque.

3 En el centro del mapa descubrirás una base aérea imperial, el principal obstáculo que te separa del palacio de Moff Parc. Este último se encuentra en una zona elevada, así que la fuerza aérea resulta indispensable para una invasión en toda regla. Deberás crear un ejército poderoso y dotado de armas de asedio, porque el aeropuerto está defendido por torretas, murallas, infantería y un AT-AT. Pero mucho cuidado con destruir el aeropuerto, ya que si lo haces, tu capacidad de construcción de aeronaves se esfumará.

4 Si ya tienes aviones, es hora de plantearse la invasión. Haz que tus tropas avancen hacia el aeropuerto y ve montándolas en naves de transportes. Deja que unas catapultas, soldados de infantería y soldados montados se desplacen a pie. Mete a los Bersekers y unos cuantos pummels en tus naves de transporte. Desplázate a las inmediaciones del palacio y comienza a bombardear las torretas antiaéreas. Si tienes despejada la zona, desembarca a tus tropas en las cercanías del palacio y dales carta blanca para que se dediquen al sano ejercicio de la destrucción del parque arquitectónico enemigo.

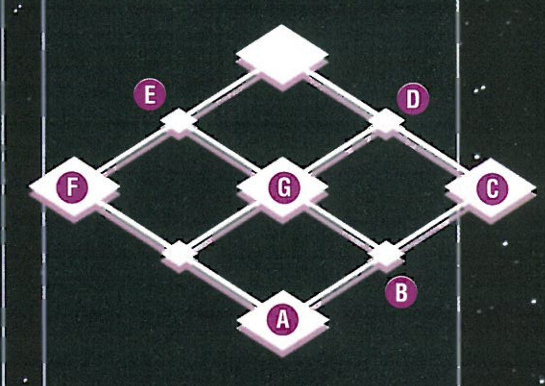


AVATAR

1 Como en esta fase lo que prima es la rapidez, hemos decidido incluirte un plano para que te guíes en el mapa con mayor facilidad. Los objetivos de esta misión son varios: destruir las bases aéreas, cosa que tienes que hacer lo más rápido posible para evitar la huida del enemigo, liberar a los Wookies presos, destruir el fuerte y a los dos indeseables que se esconden dentro y, por último, acabar con el reactor principal. El escenario se sitúa en una plataforma espacial con cierto aspecto de tablero de tres en raya. En cada cuadrante se esconden fuerzas imperiales, así que mucho ojito.



A- Tu posición
B- Primera base aérea
C- Wookies Presos
D-Segunda base aérea
E- Tercera base aérea
F- Fuerte
G- Reactor



2 Nuestro plan es el siguiente: Acaba con las fuerzas que te atacan nada más comenzar la fase. Pronto se unirán a ti Lando, Luke y las fuerzas aéreas. Camina hasta B, destruye las torretas antiaéreas y manda todas tus fuerzas para eliminar la primera base aérea. Sigue recto y libera a los presos. Sube, termina con las torretas que custodian las segunda base aérea (D) y fulmina el edificio.

3 Sigue subiendo en dirección a E. Es muy pero que muy importante que no dejes ni rastro de las torretas. Los aviones son casi indispensables en esta fase. Destroza la tercera base aérea señalada como E. Por fin estás ante el fuerte. Machácalo y acaba después con sus huéspedes. Respira un poco y dirige tus pasos hacia G. El reactor tardará en caer, pero si conservas a gran parte de tus fuerzas pesadas y aéreas la cosa no debería darte muchos problemas. Ya está, misión cumplida y juego acabado. Te mereces un respiro en los Bosques de Endor. Que la Fuerza te acompañe.



MONOPOLY TYCOON

Guía rápida

Comprar, vender y aplastar a tus adversarios. Ésas son las máximas de *Monopoly Tycoon*. Nos hemos pasado semanas construyendo imperios comerciales, estudiando los movimientos de nuestros oponentes y haciendo estudios de mercado. He aquí **nuestras conclusiones convertidas en curso aceleradísimo de capitalismo agresivo**.

M*onopoly Tycoon* consta de una serie de misiones con objetivos específicos que deberás ir superando. Estos últimos son muy variados, desde crear un imperio lo más rentable posible hasta obtener una determinada cantidad de beneficios en un plazo limitado. Las claves que te proponemos a continuación van a servirte tanto para estas misiones como para convertirte en el rey de tus partidas multijugador. De ti depende elegir el momento adecuado para desarrollar cada táctica.

LOS TUTORIALES

Podrá parecerte una perogrullada, pero si lo que realmente quieres es dominar este juego, no debes saltarte los tutoriales. Son el primer paso en tu carrera de capitalista sin escrúpulos. Se trata de unos modos de entretenimiento breves, amenos y divertidos. Te guiarán por la interfaz del juego y te familiarizarán con el entorno, las perspectivas y, sobre todo, con los menús que debes manejar.

ESTUDIA A TUS RIVALES

Es importante seguir una estrategia definida, pero también lo es saber por qué tu oponente está actuando de una determinada manera. Piensa que el objetivo final del juego es crear un monopolio lo más rentable posible, y esto pasa por eliminar de un plumazo toda la competencia que encuentres en el mapa. Consulta los precios de tu enemigo, qué es lo que está construyendo y dónde lo hace. Tendrás que superar su oferta, mejorar sus servicios. Ser el número uno.

ESCUCHA AL PUEBLO

Lo más importante es saber qué demonios construir. Para ello debes estar atento a las encuestas realizadas entre la población. Con ellas sabrás qué es lo que la gente demanda. No se te ocurra construir nada que ellos no hayan pedido. De poco va a servirle a la población una tienda de hardware cuando lo que realmente necesitan es una frutería. Puede que muchas veces te encuentres con que una de tus tiendas más rentables se queda sin existencias al poco tiempo de abrir, pero no construyas un edificio idéntico que ofrezca el mismo servicio dentro del mismo bloque. Ve aumentando la capacidad de tu edificio poco a poco.

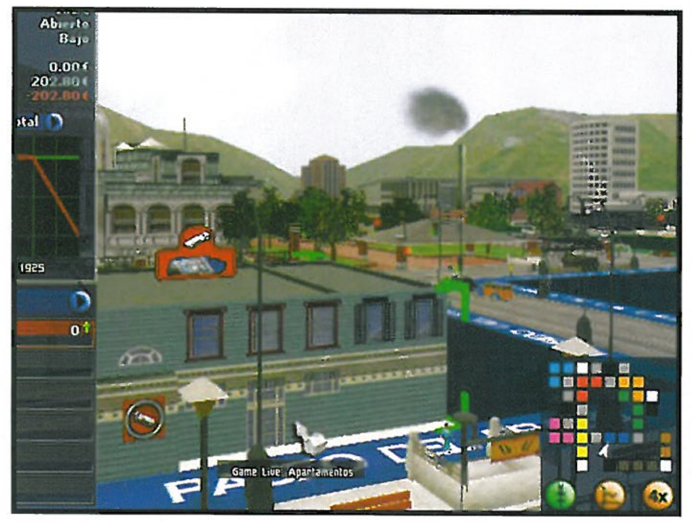


¿EL EDIFICO MÁS RENTABLE?

Peliaguda cuestión. Depende de muchos factores. Lo mejor es que te guíes por las encuestas. En ellas verás reflejado cuáles son las verdaderas necesidades de los habitantes de tu ciudad. La rentabilidad de un edifico depende de la partida y de la localización del bloque en donde estés construyendo. Lo que sí parece claro es que en el mundo de *Monopoly Tycoon* se comen helados con fruición. De hecho, las heladerías están entre los edificios que más beneficios arrojarán a tus arcas.

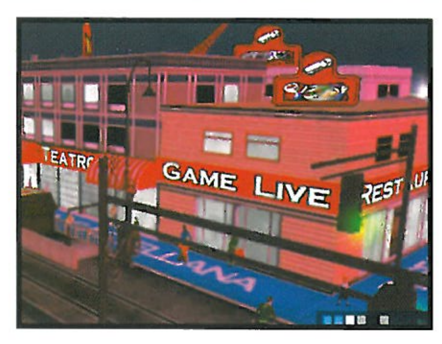
En el caso de las partidas contra el ordenador, verás que tu oponente siempre construye clínicas y tiendas de ropa. Evita este par de edificios cuando te sea posible. Eso sí, puede suceder que si tu bloque está situado en un lugar muy concreto, algunos negocios sean más rentables que otros.

La tienda de ropa, por ejemplo, se convierte en un edificio de lo más rentable cuando está situado en los bloques de color rojo o naranja, cerca de la universidad. En el resto de casos no suele funcionar demasiado bien porque recién construido el edificio los precios de venta resultan muy elevados, sobre todo en propiedades baratas, así que debes bajar los precios para después ir subiéndolos paulatinamente (esto se puede aplicar a todas las tiendas).











Los hoteles, por ejemplo, pueden pasar de ser un edifico que no da más que pérdidas a uno de los más rentables. Un vistazo a las estadísticas de un grandioso hotel te puede sentar como un tiro al comprobar que el nivel de ocupación es del 0%. Para conseguir que los turistas se alojen en ellos debes hacer dos cosas: edificar cerca de las estaciones o embellecer el entorno con jardinería y demás elementos de decoración del paisaje.

DIVIDE TUS BLOQUES

Una estrategia que te dará buenos resultados es dividir tus bloques. Dedica uno de ellos a negocios que sólo funcionen por la noche y el otro a actividades diurnas. Debes tener en cuenta que hay negocios que se complementan. Por ejemplo, una frutería será mucho más rentable si en las cercanías hay una carnicería. Piensa que una calle o un bloque de edificios debe ofrecer servicios lo más completos posibles. El habitante de la ciudad tiene que sentirse cómodo. Nadie irá a tus tiendas si para hacer la compra diaria hay que recorrer media ciudad.

CALIDAD DE LOS EDIFICIOS

Seguramente ya te habrás dado cuenta de que a la hora de construir puedes crear edificios pequeños y modestos o verdaderas moles sofisticadas y elegantes. Tal vez se te ocurra que no hay diferencia entre ellos, al margen de la pura estética, y que construir edificios de baja calidad resulta más rentable a largo plazo. Pues no. Los edificios de mayor calidad atraen a un número superior de compradores.

Si en una partida ves que tu oponente ha construido una tienda de ropa frente a tu bloque y decides construir tú también una, crea un edificio de mayor calidad. Esto le robará clientes, aunque tus precios sean más elevados. Triste pero cierto. Es más, cuando avanzada la partida veas que ya has cubierto las necesidades de la población, puedes revitalizar tu economía construyendo sugerentes edificios que cubran una necesidad mucho más imaginaria que real o palpable.

ARRUINAR A TU OPONENTE

La creación de monopolios es una de las formas más prácticas de engordar tus arcas y arruinar a tus competidores. No estaría mal hacerse con el monopolio de las estaciones y los servicios. Olvídate de construir esta vez, simplemente puja por los terrenos. Piensa que lo que a ti te interesa es conseguir al menos cuatro de los ocho servicios o estaciones que hay en el juego. De esta manera, generas beneficios y haces que el rival pague una cantidad desorbitada por las otras cuatro.

Verás que durante la puja, tu oponente hará lo posible por evitar que te hagas con el monopolio. Tú continúa pujando hasta que en la subasta se alcance una cantidad de dinero elevada. Es muy probable que él no se retire, empeñado como está en evitar que consigas el control de la ciudad. Cuando veas que la cantidad es muy alta, retírate. De esta manera, conseguirás que se deje el alma en una propiedad que no va a reportarle grandes beneficios y, de paso, que en el futuro le sea más difícil pujar por aquellas que realmente le interesan.



CONSEGUIR BENEFICIOS

Una de las misiones más recurrentes en *Monopoly Tycoon* consiste en generar un volumen de beneficios determinado antes que tus rivales. Para ello debes elegir los bloques marrones, que son los más baratos del juego. Construye rápido y todo lo que puedas. Recuerda que debes dividir los bloques en negocios de día y negocios de noche. Esto debería darte buenos resultados.

REPASA TUS NEGOCIOS

Muchas veces te encontrarás con que no se te ocurre qué hacer, sobre todo por la noche, cuando la actividad en la ciudad es prácticamente nula. Estas horas de tranquilidad pueden ser buenas para empezar a construir negocios, ya que así venderán inmediatamente sus productos cuando abran a las nueve de la mañana. También es una buena idea aprovechar las horas nocturnas para comprobar los precios de tus rivales y revisar cómo han ido tus negocios y cuál puede ser la manera de hacer que proporcionen más edificios.



Nuestros artesanos del timo y el fraude virtual han hecho un excelente trabajo este mes. Sus zurrones **vienen incluso más cargados de trucos que de costumbre**. Gracias a ellos, **no hay puerta que no se abra ni enemigo que se resista**.

BATTLE REALMS



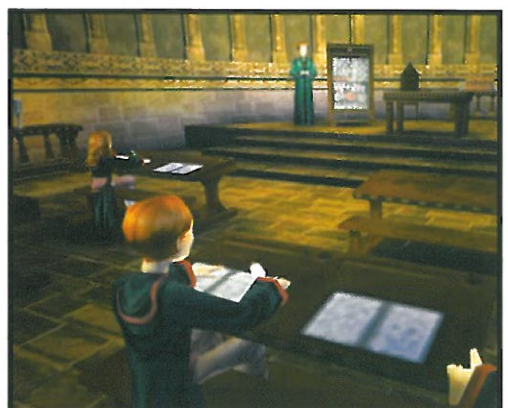
Clan del Dragón
El Sumo Cañonero obtiene fuego indirecto en la ermita. El arquero recibe también en la ermita las flechas Zen.

Clan de la Serpiente
Pon a un Nigromante en una atalaya y creará zombis con los cadáveres que tenga a su alrededor. Además, quedará a mucha distancia de las unidades enemigas que pueden atacarle directamente.

Clan del Loto
Construye una atalaya en el interior de tu aldea y otra cerca de una aldea enemiga. Selecciona la de tu aldea con el botón izquierdo y establece una ruta hasta la segunda torre haciendo clic con el botón derecho sobre esta última, asegurándote de que la primera torre está vacía cuando estableces la ruta. Asimismo, establece una ruta desde la segunda torre hasta un punto no muy lejano. Cuando envíes a tus guerreros a atacar una aldea enemiga, aumenta la producción de nuevos guerreros. En plena batalla, envía a tus nuevos guerreros a la atalaya y se teletransportarán automáticamente a la atalaya situada cerca de la aldea enemiga. Se reunirán todos en el punto indicado por la ruta de la segunda atalaya.

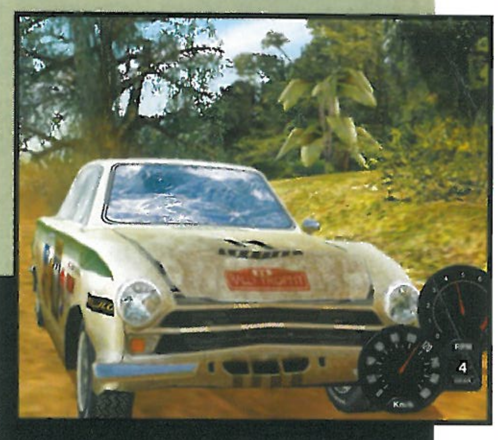
Clan del Lobo
Cuando compres hierbas en el Jardín de Vitalidad, saca del combate a tus unidades heridas. Recuperarán el 100% de vida si se quedan quietos unos segundos.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



Introduce los siguientes códigos durante el juego:

Código	Efecto
HarryDebugModeOn	Modo debug (acceso a todos los niveles). Se cancela con la tecla F7
HarryGetsFullHealth	100% de salud
HarrySuperJump	Súper salto
HarryNormalJump	Gran salto



RALLY TROPHY

Empieza el juego con el nombre **KALJAKOPPA**. Se activará el modo Experto y todas las pistas y coches quedarán desbloqueados.



WORLD WAR 3: BLACK GOLD

Pulsa Enter durante el juego, escribe la palabra **peace** y vuelve a pulsar Enter para activar el modo trucos. Luego pulsa Enter de nuevo, introduce uno de los siguientes códigos y vuelve a pulsar Enter:

Código	Efecto
hereyouare!	Muestra los edificios y unidades enemigos
beautifulworld	Muestra el mapa
shower	La pantalla se llena de explosiones
moneyfornothing	Obtienes dinero
limit up	Ver el límite de unidades con que puedes contar en un escenario global
nobelprize1	Completa la investigación
smash	Gran explosión en el centro de la pantalla

GOTHIC

Modo sangre
Edita el archivo **gothic.ini** de la carpeta del juego con un editor de texto. Cambia la línea blood detail 1 por blood detail 3 y verás la sangre en todo su rojo esplendor.

Modo trucos
Durante el juego pulsa la tecla S y aparecerá un menú. Escribe **Marvin** y cierra el menú pulsando otra vez S. En la parte superior derecha aparecerá un mensaje indicando que el modo *cheat* está activo. A partir de entonces, todos los trucos funcionarán a la perfección.

[F2]	Consola
[F3]	Hugar en modo ventanas
[F4]	Modo normal
[F5]	Cámara inmóvil
[F6]	Cámara móvil
[F7]	Ir de una sección del juego a otra
[F8]	Actualizar el maná y la salud
H	El personaje se hiere a sí mismo
Z	El personaje da vueltas sobre sí mismo
K	El personaje desaparece por el suelo (pulsa varias veces)

Introduce estos códigos en la consola:

cheat god	Invulnerabilidad
cheat full	Más salud
harpie	Arpía
lichtbringer	Artefacto (para una búsqueda)
goto vob	Telepuerto
goto pos	Telepuerto al castillo
goto waypoint	Telepuerto
print	Captura del juego
load position	Cargar posición
load game	Cargar juego
save	Guardar juego
version	Muestra la versión del juego
insert [item]	Crear un ítem





CODENAME: OUTBREAK

Añadir salud o vida:
Pulsa la tecla º y escribe después **xenux**. El truco añadirá una jeringuilla a todos los miembros de tu equipo y aumentará su vida en un 10%. Puedes repetir el truco tantas veces como quieras.



COMANCHE 4

Introduce **WolfBlitz** como nombre de piloto y tendrás acceso a todas las misiones.



MOTO RACER 3

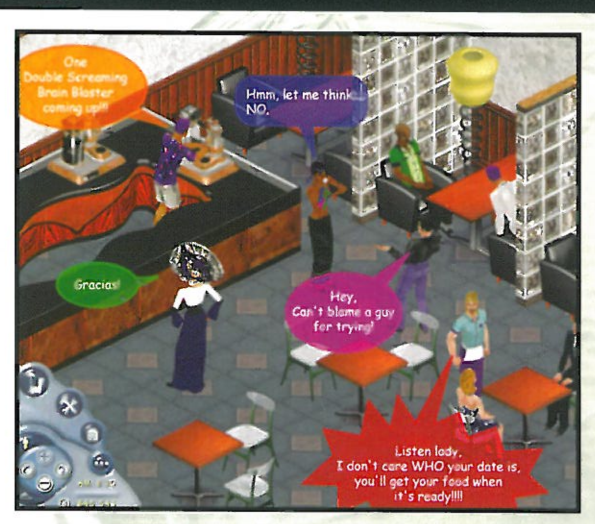
Solo en la carretera
En la carpeta del juego Data\levels\barcelon\Script\ abre el archivo **level.ini** y edítalo con el bloc de notas. Busca las siguientes líneas y modifícalas:
NbMaxMotos=12 (cámbialo a 1)
GainSR_0_0_0=10 (cámbialo a 100)
Guarda el fichero y correrás solo, ganando siempre las partidas.
NOTA: Haz una copia de seguridad del fichero antes de modificarlo.



VENTANAS INDISCRETAS

Los Sims Online llegará a mediados de año

Electronic Arts ha anunciado que el desarrollo de *Los Sims Online* sigue su marcha tal y como estaba previsto. Es decir, que el nuevo juego de Maxis verá la luz en la segunda mitad de este año. La versión *on line* de la archiconocida serie permitirá a los jugadores interactuar entre ellos con sus sims a través de Internet. Podrás configurar tus sims hasta darles una personalidad diferenciada y formarás parte de una comunidad virtual repartida en 20 ciudades distintas. El juego incorporará también nuevas actividades sociales y una red de mini juegos que potenciará las posibilidades de interacción en grupo.



Este año 2002 tiene todos los números de ser otro año Sims, esta vez *on line*.

UBI SOFT SE GLOBALIZA

Nuevo portal de juegos de Ubi Soft



***Shadowbane* será el primer juego *on line* de ubi.com.**

La división *on line* de Ubi Soft ha lanzado un nuevo portal de juegos, ubi.com. El portal permite a los usuarios tanto jugar como participar en comunidades *on line*. Aunque se ha lanzado en Estados Unidos y Francia, Ubi Soft espera extender los servicios del portal a otros países. Foros, noticias, trucos, chats, actualizaciones, imágenes y la posibilidad de expresar tus opiniones e ideas son algunas de las opciones disponibles en el portal. Lo más destacable es el servicio de búsqueda de otros jugadores para jugar *on line*. El portal acoge en exclusiva las partidas multijugador de *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Conflict Zone*, *IL-2 Sturmovik*, *Conquest: Frontier Wars* y *Black Thorn*. Ubi.com será también el servidor oficial de los juegos *on line* masivos del editor francés, empezando por *Shadowbane*, cuyo lanzamiento está previsto para mediados de este año.

CLANES DE LA RED

s$s

Según sus integrantes, el =s$s= (Spanish $niper School) es el primer clan español de *Infiltration* (*mod* de *Unreal Tournament*) inscrito en el ILCR, el registro oficial internacional. Los siete fundadores del clan son de lugares tan dispares como Barcelona, Castellón, Pontevedra, Tenerife o Asturias. De momento, el clan ha alcanzado la decena de miembros, pero siguen interesados en encontrar más jugadores aficionados a este mod. Cristian Robles, alias =s$s=$i|ent $h/\dow, general del ejército y líder del clan, asegura que "damos mucha caña y casi siempre quedamos entre los tres primeros".

http://www.iespana.es/sssniper

[CaP]



El clan [CaP] (Commando Alfa Protector) es un clan sevillano de *Counter Strike* cuya web fue inaugurada el pasado mes de noviembre. Ocho miembros forman el clan, que está interesado en encontrar nuevos integrantes o clanes a los que enfrentarse. Muy interesante es la sección que dedican en su web a las armas del *CS*, en la que describen todas sus características. Avisan también que "aquí no vas a encontrar cheats, ya que eso es una forma muy sucia y baja de jugar, aparte de estropear este maravilloso juego". Su canal de IRC es #montequinto_irc.

http://www.clancap.es.vg

MÓNTATELO CON QUIEN QUIERAS

De héroes y aventuras en Lost Continents

El estudio norteamericano VR1 ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego de rol *on line* masivo llamado *Lost Continents*. Por una vez, el componente fantástico de este tipo de juegos se inspira en referencias "de culto", como las novelitas de aventuras de los años 30. En el juego encarnarás a un héroe y empezarás tu aventura en las selvas de África y los desiertos de Egipto. Participarás en expediciones a ciudades perdidas, buscarás tesoros, tendrás que luchar contra criaturas supernaturales y superar trampas y puzzles. La novedad más importante del juego será la inclusión de zonas privadas, en las que podrás elegir con quién quieres jugar y en las que tus acciones cambiarán la evolución del mundo del juego.



La idea de las zonas privadas permite personalizar el juego, con quién y cómo quieres jugarlo.

DEUS EX COOPERATIVO

Primer mod cooperativo para Deus Ex

Un grupo de aficionados de *Deus Ex* de nombre Co-Op Project ha lanzado la beta 1 de un *mod* del juego que permite jugar partidas multijugador cooperativas. Están convirtiendo los mapas que ya existen y, una vez hayan completado el código, apoyarán la creación de otros mapas cooperativos.
La beta del *mod* que han publicado (http://coop.deus-ex.org/theproj.html) se centra en los mecanismos básicos del juego, como las conversaciones, el *hacking* de los ordenadores, los *datacubes* y los personajes no jugador. Por ahora sólo incluye el mapa Rydberg Field, ya que ocupa un nivel completo, aunque en la segunda beta esperan mejorar el equilibrio del juego e introducir la opción para guardar la partida.



Ha pasado más de un año, pero *Deus Ex* sigue en la brecha, esta vez con un mod cooperativo.

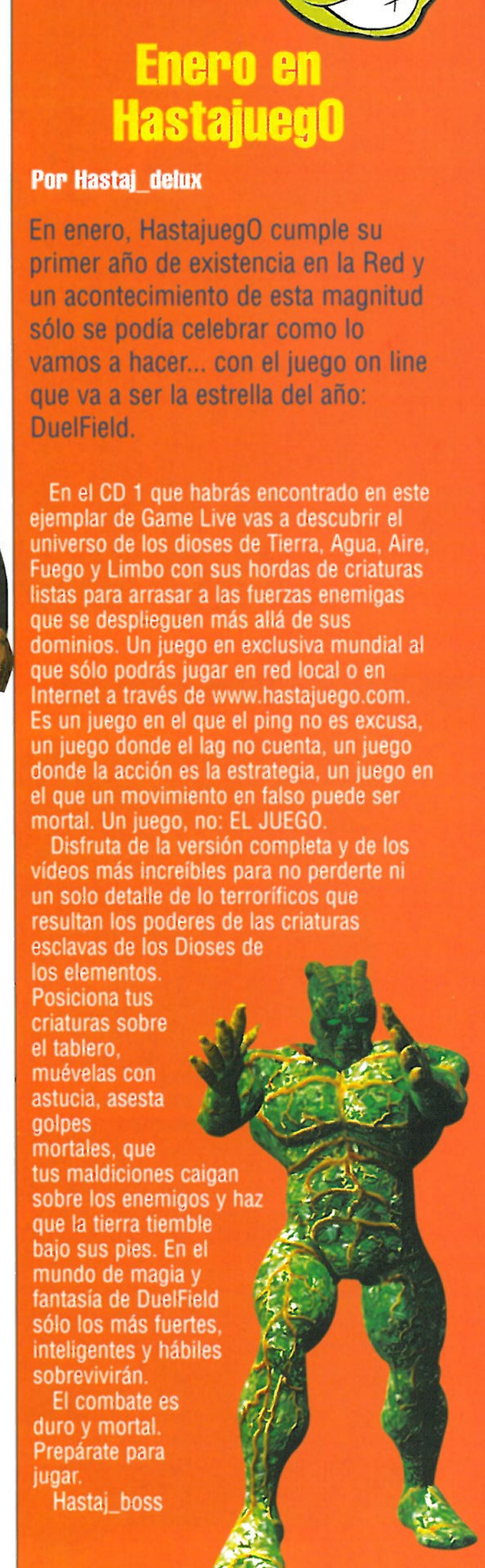
S|kma|F



Este clan de *Strike Force* quiere denunciar la injusticia que según ellos vive este *mod* de *Unreal Tournament*. "Creo que *Strike Force* vive a la sombra de *Counter Strike*, y no es justo, la versión 1.65 está a punto de salir y... ¡¡¡ES LO MEJOR QUE HAY, JODER!!!", reivindica S|kma|F_KiLLeR, uno de los ochos miembros de este clan. Desde que apareció la versión 1.60 del *Strike Force*, todos los colegas de #strikeforce del IRC formaron este clan. Son el escuadrón de *Strike Force* del clan KMA de *Unreal Tournament* y se acaban de inscribir en la clanbase. Aceptan nuevos miembros "dispuestos a ingresar en un clan con futuro".

http://ut.barrysworld.net/sfkma

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Enero en HastajuegO

Por Hastaj_delux

En enero, HastajuegO cumple su primer año de existencia en la Red y un acontecimiento de esta magnitud sólo se podía celebrar como lo vamos a hacer... con el juego on line que va a ser la estrella del año: DuelField.

En el CD 1 que habrás encontrado en este ejemplar de Game Live vas a descubrir el universo de los dioses de Tierra, Agua, Aire, Fuego y Limbo con sus hordas de criaturas listas para arrasar a las fuerzas enemigas que se desplieguen más allá de sus dominios. Un juego en exclusiva mundial al que sólo podrás jugar en red local o en Internet a través de www.hastajuego.com. Es un juego en el que el ping no es excusa, un juego donde el lag no cuenta, un juego donde la acción es la estrategia, un juego en el que un movimiento en falso puede ser mortal. Un juego, no: EL JUEGO.

Disfruta de la versión completa y de los vídeos más increíbles para no perderte ni un solo detalle de lo terroríficos que resultan los poderes de las criaturas esclavas de los Dioses de los elementos. Posiciona tus criaturas sobre el tablero, muévelas con astucia, asesta golpes mortales, que tus maldiciones caigan sobre los enemigos y haz que la tierra tiemble bajo sus pies. En el mundo de magia y fantasía de DuelField sólo los más fuertes, inteligentes y hábiles sobrevivirán.

El combate es duro y mortal. Prepárate para jugar.

Hastaj_boss

Los juegos en 2D no son un producto en vías de extinción. De la misma manera que existió un espléndido pasado anterior a las tarjetas aceleradoras, hay un presente para juegos de apariencia simple y jugabilidad sin límites. Y ése es el caso de *DuelField*.

DUELFIELD

Por S. Sánchez



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 2 — Internet: 2

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

GÉNERO: Estrategia

WEB: www.hastajuego.com

VEREDICTO

Sencillo, original y extraordinariamente adictivo, tiene tres de las cualidades básicas que debe exigírsele a un buen juego *on line*. Su alto grado de configurabilidad da a entender que estamos ante los primeros pasos de un juego que seguirá creciendo hasta convertirse en todo un clásico.

8,5

DuelField es un juego de estrategia por turnos *on line*. Aunque ya ha sido completado su proceso de desarrollo, el hecho de que esté en la Red a disposición de un número creciente de jugadores hace prever que seguirá evolucionando y que no faltará quien sepa aportarle cosas nuevas para ir explotando poco a poco su enorme potencial.

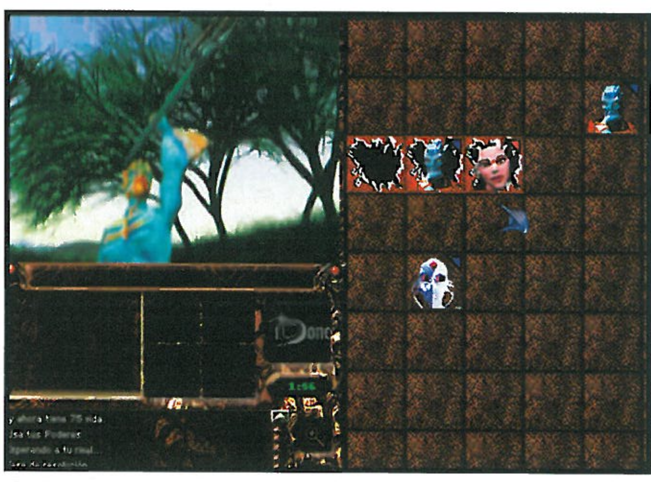
Este juego viene a ser una original combinación del ajedrez de toda la vida y *Magic the Gathering*. En la versión básica dispones de un tablero de 8x8 y seis deidades, cada una con sus respectivas unidades. El juego es altamente configurable, lo que quiere decir que se puede elegir desde el idioma o el aspecto del tablero hasta la duración de cada turno o el número de criaturas que se pueden desplegar al inicio.

La elección de la deidad es uno de los factores que más afectan a la estrategia de la partida. Como antes de empezar el juego no sabes cuál es la que va a elegir tu rival, lo lógico es optar por la que mejor dominas, ya que todas ellas disponen de su elenco de unidades, con movimientos y características propias.

Turno a turno

Las partidas se inician con un turno previo en el que despliegas tus unidades a ciegas, sin saber qué es lo que hace tu rival. Cuando el tablero se descubre, dispones de otro lapso de tiempo para desplegar dos unidades más en respuesta a las acciones de tu oponente.

Luego empiezan a sucederse los turnos de movimiento y ataque, en los que ambos rivales empiezan por decidir sus acciones y después pasan a la fase dinámica, donde



A veces interesa bloquear algunas zonas para evitar la retirada del enemigo.



Cuando quedan pocas criaturas puede llegar el momento de gastar el maná en un golpe de gracia.



Algunos hechizos son tan poderosos que pueden dañar el campo de batalla.

mientras uno ataca el otro se desplaza. Una de las claves es dosificar adecuadamente los puntos de maná, ya que dispones de una cantidad bastante limitada y en cada ataque consumes unos cuantos.

Además de las fases de ataque y movimiento, existe una tercera, la de alteraciones, durante la cual se regeneran los puntos de maná según el número de criaturas que tienes en juego y en la que puedes lanzar uno de los hechizos propios de tu deidad. Suelen ser ataques muy potentes, pero consumen bastante maná. Si abusas de ellos, puedes encontrarte con que en la fase de ataque apenas dispones de puntos para tus unidades. Utilizar o no los hechizos es una decisión delicada que depende de las circunstancias concretas del juego, pero con frecuencia es mejor recurrir a tácticas conservadoras. También hay una cuarta fase, aunque es mucho menos frecuente. Se llama fase de apoyo y te permite desplegar unidades nuevas por el tablero.

Estrategia supersónica

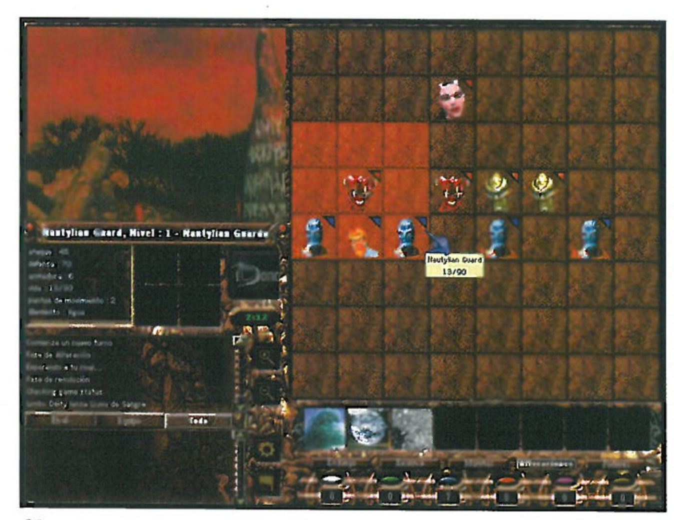
Este título incluye una serie de animaciones tridimensionales de muy alta calidad, algo más bien extraño en los juegos de tablero para PC. Pero por buenas que éstas sean, es inevitable que tarde o temprano acaben haciéndose repetitivas, así que los jugadores experimentados no tardarán en prescindir de ellas. Después de todo, el verdadero atractivo del juego no radica en sus gráficos, sino en su alto grado de adictividad.

DuelField está pensado para jugar partidas rápidas de entre 10 y 30 minutos. Existen dos versiones de este juego: la gratuita, que puedes encontrar en el CD 1 y que nos tiene sorbido el seso desde hace semanas, y una a la que se accederá mediante un parche en la que tendrás que pagar para jugar.

Este juego viene a ser una original combinación del ajedrez y las cartas del Magic

La principal diferencia entre una y otra es que en la versión de pago las unidades que manejes podrán acumular puntos de experiencia y mejorar sus prestaciones en combate. De esta manera podrás hacerte con unidades nuevas e ir especializando a las que ya tengas para que tu ejército sea cada vez más poderoso y versátil. Además, como usuario de *DuelField Expert* tendrás acceso a una serie de campeonatos con premios y a un completo sistema de comercio *on line* que te permitirá comprar, vender e intercambiar unidades.

El éxito de este tipo de juegos suele depender del grado de implicación de los jugadores. Sus creadores son conscientes de ello y por ello han incluido una serie de herramientas con las que es muy fácil crear tableros personalizados o nuevas unidades. La respuesta de los jugadores ha sido notable y no es nada difícil encontrar partidas creadas y nuevos tableros *on line* con los que introducirse en ese nuevo culto silencioso llamado *DuelField*.



Si agrupas demasiado las unidades, corres el riesgo de recibir un ataque de zona.



El hechizo que paraliza al enemigo es uno de nuestros favoritos.

DEIDADES Y CRIATURAS

TIERRA

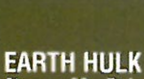
GOBLIN WARRIOR
Ataque: 40 · Defensa: 60
Armadura: 0
Puntos de vida: 75
Puntos de movimiento: 3
Ataque básico: Cuchillada (daño 30, coste: 1 E)
Triple Amenaza: Ataca al objetivo tres veces (daño 30+20+10, coste: 3 E)
Ataque suicida: Ataca tres cuadrados (daño 50 , coste: 5 E), pero daña al Guerrero (-50% vida)

GOBLIN GUARD
Ataque: 40 · Defensa: 60
Armadura: 5
Puntos de vida: 80
Puntos de movimiento: 2
Ataque básico: Ataque de lanza (daño 30 , coste: 1 E)
Carga de Lanza: Ataque a dos cuadros en una de las cuatro direcciones (daño 30, coste: 3 E)
Goblins Prevalecerán: +100 de vida a todos los Goblins en el área (coste: 5 E)





GOBLIN WIZARD
Ataque: 50 · Defensa: 45
Armadura: 0
Puntos de vida: 70
Puntos de movimiento: 3
Ataque básico a distancia: Remolino de Piedras (daño 30, coste: 1 E)
Tifón de Polvo: Ataque a distancia que disminuye los puntos de ataque de la unidad afectada (daño 20, coste: 2 E)
Terremoto: Daños a todas las criaturas en el área (daño 50, coste: 6 E)



EARTH HULK
Ataque: 80 · Defensa: 60
Armadura: 5
Puntos de vida: 110
Puntos de movimiento: 1
Ataque básico: Puñetazo (daño 30, coste: 1 E)
Golpe Aturdidor: Ataque que reduce en 1 los puntos de movimiento del objetivo (daño 40, coste: 3 E)
Piel Sólida: +5 a la armadura (coste: 3 E)



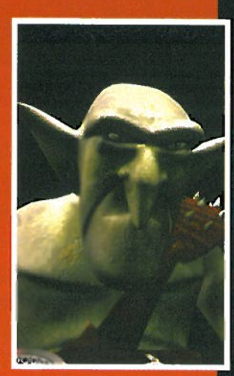
HECHIZOS DE DEIDAD
Hechizo de alteración Ataque de Roca: Ataque básico (daño 30, ataque 60, coste: 6 E)
Hechizo de alteración Tormenta de Arena: Ataca a las criaturas afectadas y disminuye sus puntos de ataque (daño 20, coste: 4 E)
Hechizo de alteración Nube Venenosa: Envenena a las criaturas afectadas (-10 vida al principio de los siguientes 5 turnos, coste: 5 E)

FUEGO



TROLL WARRIOR
Ataque: 75 · Defensa: 50
Armadura: 0
Puntos de vida: 80
Puntos de movimiento: 1
Garrotazo: Ataque básico (daño 30, coste: 1 F)
Salto Asesino: Ataque mas poderoso (daño 50, coste: 3 F)
Ataque Abrasador: Ataque devastador (daño 100, coste: 5 F)

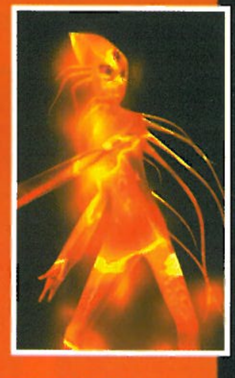
TROLL RANGE
Ataque: 65 · Defensa: 45 ·
Armadura: 2
Puntos de vida: 75
Puntos de movimiento: 1
Lanzamiento de Roca: Ataque a distancia (daño 30, coste: 1 E)
Lanzamiento Largo: Ataque de tres casillas de alcance (daño 40, coste: 3 E)
Avalancha de Cielo: Varias rocas caen en el campo de batalla (daño 40, coste: 5 F)





TROLL WIZARD
Ataque: 60 · Defensa: 40
Armadura: 0
Puntos de vida: 60
Puntos de movimiento: 1
Bastón de Fuego: Ataque a distancia (daño 30, coste: 1 F)
Escudo de Fuego: +20 a la armadura del objetivo si es criatura de fuego (coste: 4 F)
Infierno en llamas: Lanza meteoritos sobre una gran área (daño 50, coste: 6 F)

FIRE SPIRIT
Ataque: 55 · Defensa: 50
Armadura: 0
Puntos de vida: 60
Puntos de movimiento: 2
Toque de Fuego: +30 a los puntos de ataque del objetivo (Coste: 1 F)
Explosión de Energía: Dispara un rayo de Energía en dos direcciones (daño 40, coste: 3 F)
Barrera de Fuego: +100 a los puntos de ataque del espíritu por 3 turnos (coste: 5 F)



HECHIZOS DE DEIDAD
Hechizo de alteración Manto de Humo: Oculta el cuatro por un turno (coste: 1 F)
Hechizo de alteración Tormenta de Fuego: Ataque de zona (daño 30, ataque 50, coste: 5 F)
Hechizo de alteración Lluvia Abrasadora: Ataque a una gran zona (daño 50, coste: 10 F)

AGUA



NAUTYLIAN WARRIOR
Ataque: 65 · Defensa: 50
Armadura: 2
Puntos de vida: 80
Puntos de movimiento: 1
Ataque Tridente: Ataque (daño 30 , coste: 1 W)
Ataque Penetrante: Ataque que ignora la armadura del objetivo (daño 40, coste: 3 W)
Grieta de Hielo: Crea una mortal e inaccesible grieta de Glaciar (daño 50, coste: 6 W)

NAUTYLIAN GUARD
Ataque: 45 · Defensa: 70
Armadura: 6
Puntos de vida: 90
Puntos de movimiento: 2
Picadura Rápida: Ataque (daño 30, coste: 1 W)
Esperando a Nautylia: Dobla los puntos de defensa del Guardián permanentemente (sólo se puede usar una vez, coste: 3 W)
Magnetismo Heroico: Paraliza a todas las criaturas situadas alrededor del Guardián (coste: 4 W)





NAUTYLIAN SOLDIER
Ataque: 55 · Defensa: 55
Armadura: 1
Puntos de vida: 85
Puntos de movimiento: 2
Ataque Tridente: Ataque (daño 30, coste: 1 W)
Técnica Tridente: Ataque que afecta a dos cuadrados (daño 40, coste: 3 W)
Meditación bajo el Agua: Ataque mágico (daño 40, coste: 5 W) especializado contra criaturas de Fuego (+100% al ataque)

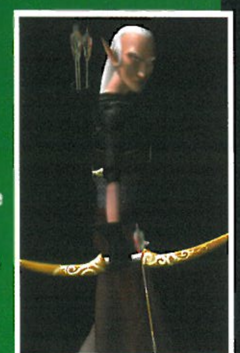
WATER SPIRIT
Ataque: 45 · Defensa: 55
Armadura: 0
Puntos de vida: 60
Puntos de movimiento: 2
Toque de Agua: +30 a los puntos de defensa del objetivo (coste: 1 W)
Explosión de Energía: Dispara un rayo de Energía en dos direcciones (daño 40, coste: 3 W)
Barrera de Agua: +100 a los puntos de defensa del espíritu por 3 turnos (coste: 5 W)



HECHIZOS DE DEIDAD
Hechizo de alteración Muro de Agua: Crea un muro de agua de 3 cuadros (coste: 1 W)
Ataque: 0 · Defensa: 80 · Armadura: 0
Puntos de vida: 100 · Puntos de movimiento: 0
Hechizo de alteración Prisión de Hielo: Impide el movimiento de la criatura por 3 turnos (coste: 4 W)
Hechizo de alteración Ataque Invernal: Daña a las criaturas de la zona (daño 20, ataque 50, coste: 4 W), especialmente criaturas de Fuego (daño +40)

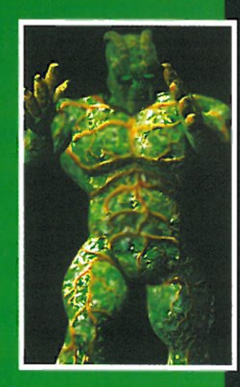
NATURALEZA

ELF WARRIOR
Ataque: 70 · Defensa: 45
Armadura: 0
Puntos de vida: 70
Puntos de movimiento: 2
Patada Alta: Ataque (daño: 30, coste: 1 N)
Giro de Espadas: Ataque giratorio con múltiples explosiones (daño 40, coste: 3 N)
El Secreto de Ki-ha: Ataque de un solo uso que paraliza al Elfo durante unos pocos turnos (daño 100, coste: 6 N)

ELF RANGE

Ataque: 60 · Defensa: 45
Armadura: 0
Puntos de vida: 65
Puntos de movimiento: 2
Disparo de Flecha: Ataque básico a distancia (daño 30, coste: 1 N)
Sentido de Cazador: Ataque de tres casillas de alcance (daño 45, coste: 3 N)
Flecha Justiciera: Ataque a distancia (daño 30, coste: 5 N) que es mas eficiente contra Guardianes (+100% al ataque)

ELF KNIGHT
Ataque: 65 · Defensa: 55 · Armadura: 4
Puntos de vida: 75 · Puntos de movimiento: 2
Hoja Giradora: Ataque (daño 30, coste: 1 N)
T'sara: Ataque que paraliza al objetivo si es un Elemental (daño 40, coste: 3 N)
Destrucción de Elemental: Destruye el objetivo si es un Elemental (coste: 6 N)



NATURE HULK

Ataque: 65 · Defensa: 55
Armadura: 0
Puntos de vida: 130
Puntos de movimiento: 1
Puño Vegetal: +30 a los puntos de defensa del objetivo (coste: 1 N)
Apretón Venenoso: Ataque (daño 40, coste: 3 N) que envenena (-10 vida) durante 5 turnos
Regeneración Total: +100 de vida (coste: 4 N)

HECHIZOS DE DEIDAD
Hechizo de alteración Invocar Monstruo de Espinas: Crea un monstruo de Espinas con Ataque de Espinas (daño 30, coste: 4 N)
Ataque: 40 · Defensa: 40 · Armadura: 0
Puntos de vida: 50 · Puntos de movimiento: 0
Hechizo de alteración Estado natural: Devuelve todos los cuadrados afectados a su estado original y destruye a todas las Criaturas de Invocación (coste: 1 N)
Hechizo de alteración Ataque de Abejas: Ataque de insectos (daño 30, ataque 70, coste: 5 N)

LIMBO



KEEPER WARRIOR
Ataque: 75 · Defensa: 45
Armadura: 0
Puntos de vida: 70
Puntos de movimiento: 3
Garras de Furia: Ataque (daño 30, coste: 1 L)
Sed de Sangre: +30 a la vida y a los puntos de ataque del Guardián (coste: 3 L)
Heridas Persistentes: Herida Sangrante (daño 20), que continúa dañando al objetivo (-10) en cada turno (coste: 5 L)

KEEPER LORD

Ataque: 55 · Defensa: 55
Armadura: 0
Puntos de vida: 80
Puntos de movimiento: 2
Drenaje Vital: Drena un poco de vida del objetivo (daño 10, vida +10, coste: 1 L)
Maldecir Elfo: Reduce la vida de un Elfo en un 95% por dos turnos (coste: 3 L)
Dominación de la Mente: Controlas el objetivo durante 2 turnos (coste: 7 L)



KEEPER KNIGHT
Ataque: 65 · Defensa: 50
Armadura: 2
Puntos de vida: 75
Puntos de movimiento: 2
Hacha Poderosa: Ataque (daño 30, coste: 1 N)
Maldecir Elemental: Golpea (daño 40, coste: 3 L) con los puntos de ataque doblados si el objetivo es un Elemental
Caza de Almas: Inflinge el 95% de daño al objetivo y adquiere su control permanente si es un Elemental (coste: 6 N)

LIMBO SPIRIT

Ataque: 50 · Defensa: 50 · Armadura: 0
Puntos de vida: 60 · Puntos de movimiento: 2
Toque de Luz: Permite al objetivo usar un poder adicional (coste: 1 L)
Explosión de Energía: Dispara un rayo de Energía en dos direcciones (daño 40, coste: 3 L)
Teletransporte: Teletransporta al espíritu a cualquier lugar (coste: 3 L)



HECHIZOS DE DEIDAD
Hechizo de alteración Escudo de Luz: +30 a los puntos de defensa de la criatura por dos turnos (coste: 1 L)
Hechizo de alteración Agujero Negro :Ataque básico que fortalece a las criaturas del Limbo (+30 vida antes y después del ataque) y daña a todas las criaturas (daño 30, ataque 50, coste: 5 L)
Hechizo de alteración Lluvia de Sangre: Fortalece a las criaturas del Limbo (+30 vida antes y después del ataque) y daña a todas las criaturas (daño 30, ataque 50, coste: 8 L)



DEMONIO
Esta deidad cuenta con una criatura de cada tipo de las deidades de Tierra, Fuego y Limbo, y tiene todos los hechizos de alteración propios de estas tres deidades.

AIRE



ZEPHYR LORD
Ataque: 55 · Defensa: 60
Armadura: 3
Puntos de vida: 75
Puntos de movimiento: 2
Doble Tajo de Alabarda: Ataque doble (daño 20 + 20, coste: 1 A)
Órdenes del Cielo: +1 al movimiento de todos los Zephyrs en el área (coste: 3 A)
Alarido Petrificante: El objetivo pierde ataque (-20%), defensa (-20%), vida (daño 50) y 1 punto de movimiento por 2 turnos (coste: 5 A)

ZEPHYR RANGE

Ataque: 55 · Defensa: 45
Armadura: 0
Puntos de vida: 65
Puntos de movimiento: 2
Lanzamiento de Jabalina: Ataque a distancia (daño 30, coste: 1 A)
Disparo Certero: Ataque de 4 casillas de alcance (daño 30, coste: 3 A)
Lluvia de Arpones: Caen lanzas alrededor del Zephyr (daño 50, coste: 5 A)



ZEPHYR SOLDIER
Ataque: 55 · Defensa: 55
Armadura: 1
Puntos de vida: 75
Puntos de movimiento: 2
Golpe de Alabarda: Ataque (daño 30, coste: 1 A)
Intimidación: -50% al ataque de los Goblins en el área durante 3 turnos (coste: 3 A)
Ataque Himmelman: Carga aérea (daño 50, coste: 5 A), especializada contra criaturas de Tierra (+100% al ataque)

AIR HULK

Ataque: 70 · Defensa: 60
Armadura: 0
Puntos de vida: 110
Puntos de movimiento: 2
Puño de Aire: +30 a los puntos de defensa del objetivo (coste: 1 A)
Apretón: Ataque fuerte (daño 50, coste: 3 A)
Ataque básico (daño 30, ataque 50, coste: 3 A)

HECHIZOS DE DEIDAD
Hechizo de alteración Saetas de Luz: Ataque poderoso (daño 50, ataque 70, coste: 8 A)
Hechizo de alteración Globo Centelleante: Devuelve todos los cuadrados afectados a su estado original y destruye a todas las Criaturas de Invocación (coste: 5 A)
Hechizo de alteración Bruma Mágica: +30 a los puntos de ataque de los objetivos (coste: 5 A)

BONDAD
Esta deidad cuenta con una criatura de cada tipo de las deidades de Agua, Aire y Naturaleza y dispone de todos los hechizos de alteración propios de estas tres deidades.

DAY OF DEFEAT

Tras meses y meses de indiscutible hegemonía de *Counter Strike*, una pequeña revolución está gestándose en los servidores de juegos. Se trata de *Day of Defeat*, un nuevo mod de *Half-Life* que no deja de ganar adeptos cada día que pasa.

Por S. Sánchez

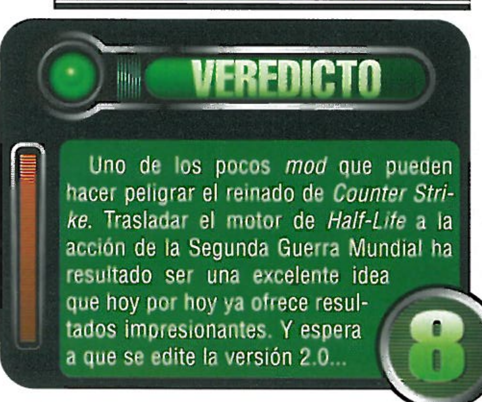
Day of Defeat lleva unos meses en fase beta avanzada, lo que supone que ya está disponible en la Red, pero que sigue actualizándose de forma casi continua. Se trata de un *mod* gratuito que se puede descargar (eso sí, armándose de paciencia, porque la descarga lleva su tiempo) desde la web www.dayofdefeatmod.com. Para ejecutarlo basta con que lo instales sobre la última versión de *Half-Life*. Una vez instalado, disfrutarás de una equilibrada combinación de *Team Fortress Classic* y *Counter Strike*. Un absorbente juego de acción táctica ambientado en la Segunda Guerra Mundial y en el que puedes combatir en varios escenarios históricos, ya sea con las tropas aliadas o con las del Eje.

La primera impresión que produce es que sus gráficos son un tanto simples en comparación a modificaciones similares. Pero este pequeño defecto es compensado de sobra por el diseño de los escenarios, que ya es excelente y sin duda seguirá mejorando en el futuro, como pasó en su día con *Counter Strike*. Hay un total de 15 mapas en los que jugar, todos ellos con localizaciones de lo más variadas, desde la playa de Omaha a varias ciudades alemanas.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.dayofdefeatmod.com
JUGADORES	LAN 16 Internet 16





Jugar en Omaha Beach con los aliados es uno de los retos más difíciles del *mod*.

Jura de bandera

La mayoría de las misiones son variantes del clásico modo por equipos de Capturar la Bandera. Las banderas en cuestión son grises y están repartidas por todo el mapa. Cada vez que un soldado pasa por encima de una de ellas, la bandera pasa a tener el emblema de su ejército. Se trata de ir acumulando banderas hasta controlarlas todas y ganar así la ronda. También hay misiones basadas en la destrucción de objetivos determinados o la captura de algún objeto.

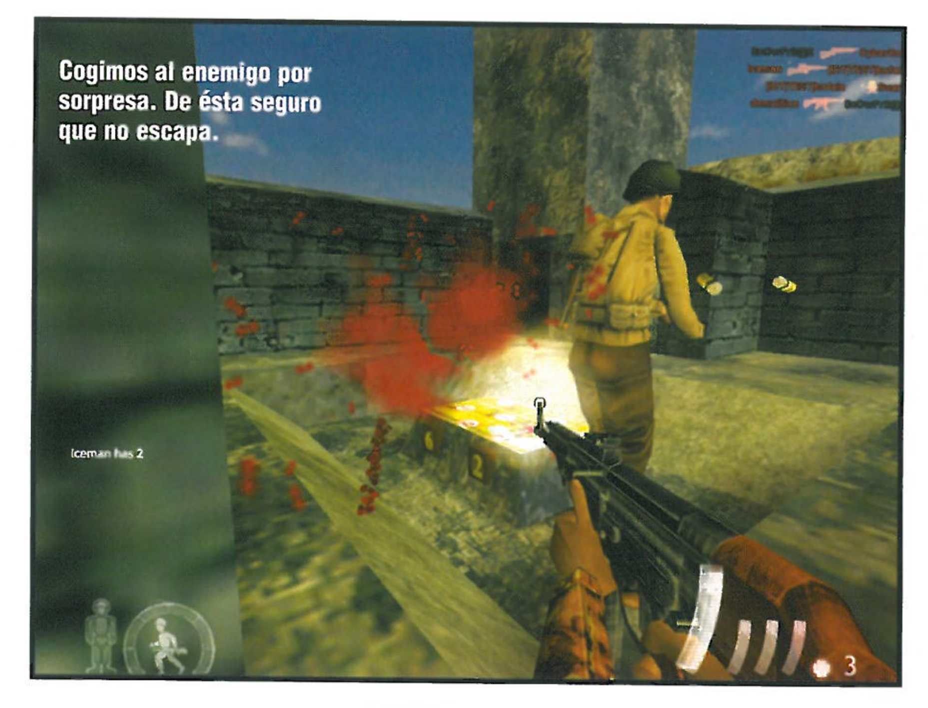
En *Day of Defeat* es vital elegir el soldado adecuado para cada misión. Los principiantes encontrarán más fácil jugar con un soldado de asalto, pero los más experimentados disfrutarán explorando el terreno y apostando un francotirador en los lugares más adecuados. El equilibrio entre diferentes tipos de unidades está plenamente con-



Busca un sitio seguro, estírate, relájate y deja que tu mira telescópica haga el resto.

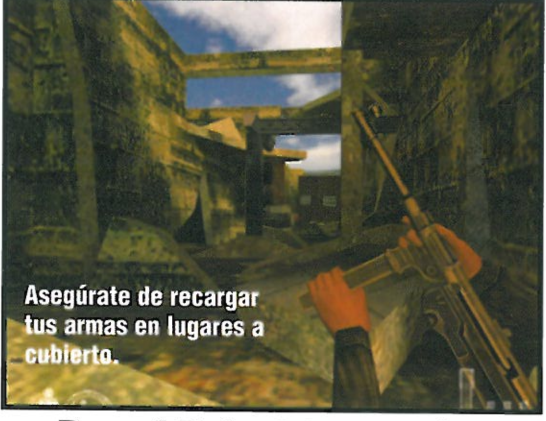


Con *Day of Defeat* comprobarás qué se siente cuando eres la última esperanza de supervivencia del Eje.


Cogimos al enemigo por sorpresa. De ésta seguro que no escapa.

seguido: todas ellas tienen sus propios parámetros, desde la velocidad de desplazamiento a la velocidad de disparo o la potencia de fuego.

El desarrollo de las misiones resulta muy dinámico, en especial porque puedes cambiar de bando o de tipo de unidad cada vez que te eliminan. Tras cada caída en combate, vuelves a aparecer en el puesto de mando. A diferencia de otros *mods*, esta zona suele ser muy accesible a los enemigos, así que una de las tácticas de equipo básicas consiste en proteger al máximo el área de salida.


Asegúrate de recargar tus armas en lugares a cubierto.

Day of Defeat te permite cambiar de bando o de tipo de unidad cada vez que te eliminan

Lento pero seguro

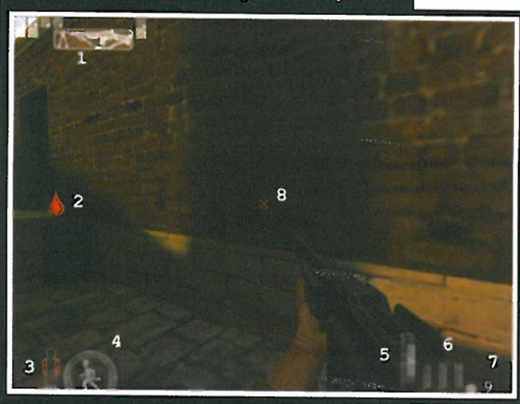
Day of Defeat es un juego de supervivencia en el que se trata de exponer tu cuerpo lo menos posible. Tienes una limitada capacidad para curar tus heridas aplicándote vendajes, pero esto sólo es eficaz en caso de heridas leves provocadas por munición ligera. Contra los bombardeos, omnipresentes en muchas de las misiones, la única precaución más o menos eficaz es ponerse a cubierto. Las B 17, sobre todo, causan verdaderas hecatombes. Son bombas que no entienden de uniformes ni banderas: la caída de una de ellas suele provocar una catarata de mensajes que informan de la muerte de soldados de uno y otro bando.


No falta algún que otro *bug*: a veces puedes ver a tus enemigos, pero no dispararles.


Cuando conozcas el escenario serás capaz de tomar posiciones ventajosas.

UNA INTERFAZ SENCILLA

Es fácil familiarizarse con esta interfaz. Éstos son los elementos que la componen.



1 Es el arma que utilizas. Puedes asignar las diferentes armas a los números del teclado. De esta manera bastará con pulsar el número correspondiente para cambiar de arma.

2 Este símbolo aparece cuando estás sangrando. Si no aplicas vendajes (tecla Z por defecto), te desangrarás.

3 Las áreas que aparezcan en rojo en esta representación de tu personaje son las que han sufrido algún tipo de daño.

4 Este icono es un indicador del cansancio que puedes soportar. De esta manera, no puedes realizar muchos saltos seguidos.

5 Esta representación del cargador te permite darte cuenta de cuándo está a punto de agotarse tu munición.

6 Estos son los cargadores de reserva a los que puedes acceder de forma inmediata.

7 Este número indica el total de cargadores que tiene tu soldado, incluidos los que se pueden ver.

8 Ésta es la cruceta de tu arma, donde debes apuntar. Para disponer de ella con el rifle francotirador debes usar el zoom.

Este *mod* es rico en situaciones con sabor a genuino entretenimiento bélico. Por ejemplo, en algunas de las misiones es frecuente encontrar tanques averiados. Aunque no servirán para desplazarse, sí pueden convertirse en búnkers metálicos con inmensa potencia de fuego. Si intentas atacarlos, no olvides utilizar granadas: es poco probable que los destruyan, pero levantarán una densa cortina de humo que puedes aprovechar para lanzarte al asalto.

En fin, que si lo que andas buscando es una buena oportunidad de saltar a las trincheras de los años 40 con tus amigos, cuñados y acreedores, *Day of Defeat* te la ofrece. Y gratis.

SONIDO 5.1 PARA TODOS

Creative y Trust presentan sus tarjetas 5.1 Digital

Creative y Trust han lanzado sendas tarjetas de sonido 5.1 Digital, las mejores tarjetas para disfrutar de los juegos y películas en DVD con Dolby Digital y sonido envolvente de gran calidad. Equipada con el EMU10K1, un avanzado procesador de sonido para PC, la Sound Blaster Live 5.1 Digital es apta para sistemas de 2, 4 o 5.1 altavoces y se vende a unos 102 € (16.900 pesetas). La Soundexpert Digital Surround 5.1 Dolby de Trust sale mucho más barata, por 43,87 € (7.299 pesetas). Ambas son compatibles con el EAX, un estándar capaz de crear efectos acústicos 3D muy realistas. La Sound Blaster dispone de 32 canales digitales procesados por hardware, hasta 1.024 voces para la creación y reproducción de música, una amplia colección de utilidades y los juegos *Incoming* y *E-Racer*. Además, codifica señales a una velocidad de 320 KB/segundo y puede extraer sonido en formatos MP3 y WMA. La Soundexpert cuenta con el software Audio Rack y permite la conversión a MP3 y la grabación de sonido digital de alta calidad de equipos de audio.



MEMORIA DE ELEFANTE

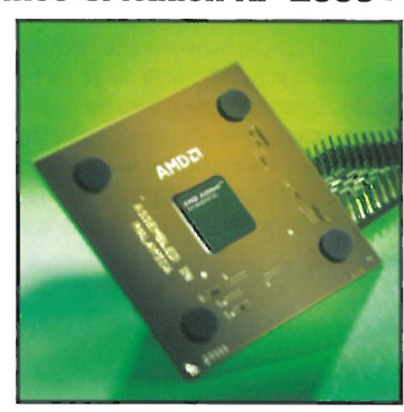
Nuevo disco duro externo de 80 GB

El fabricante Maxtor lanza este mes el Personal Storage 3000 DV de 80 GB, un disco duro externo a 7.200 rpm y con conexión Firewire (IEEE 1394). Pensado inicialmente para el traspaso de datos entre ordenadores, sirve también para operaciones en las que se necesite una gran velocidad de transferencia, como la edición de vídeo. El FireWire es hoy en día el estándar para la edición de vídeo digital gracias a su gran velocidad y la flexibilidad que da esta conexión, mientras que la interfaz IEEE 1394 está presente cada vez más en los PC y los productos de electrónica de consumo. El 3000 DV se vende a un precio de 449 € (74.707 pesetas).



CON AMD EN LOS TALONES

AMD lanza este mes el Athlon XP 2000+



La guerra declarada entre AMD e Intel sigue deparando noticias. Intel había anunciado que lanzaría este mes, concretamente el 7 de enero, el procesador Pentium 4 más pequeño hasta la fecha, dotado de una tecnología de 0,13 micras y una velocidad de 2,2 GHz. AMD no ha querido perderse la cita y ha anunciado a su vez la presentación ¡el mismo día! del Athlon XP 2000+. Según la particular denominación de los modelos del Athlon XP, que responde a la ladina estrategia de AMD de comparar sus chips con los equivalentes en Intel para dejarlos en evidencia, el nuevo Athlon XP 2000+ funcionaría a 1,664 GHz pero equivaldría en realidad a un Pentium 4 a 2 Ghz. AMD no ha anunciado, al cierre de esta edición, el precio del nuevo Athlon XP, aunque es de suponer que será más barato que su rival de Intel.

EL RADEON 8500 FUNDA FAMILIA

ATI presenta el Radeon 8500 LE

ATI ha incorporado a la familia Radeon 8500 el Radeon 8500LE, una versión reducida y por tanto más barata de su chip más reciente. La única diferencia radica en que el reloj ha disminuido su velocidad de 275 MHz a 250 MHz, por lo que el rendimiento del chip en cualquier aplicación o juego 3D no se verá afectado. ATI ha señalado que, a pesar de tratarse de una versión reducida, el nuevo chip cuenta con todas las características de su hermano mayor, como son el soporte de las tecnologías Truform y Smartshader y soporte para DirectX 8.1 y Windows XP. El Radeon 8500LE no aparecerá en ninguna tarjeta fabricada por ATI, sino que se venderá a los fabricantes que quieran integrar este chip en sus tarjetas gráficas. Numerosas empresas, como GigaByte, DFI o Jetway, ya han anunciado que utilizarán el chip.



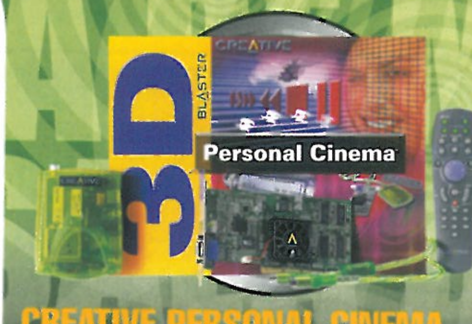
SENSACIÓN DE PODER

Nuevo volante force feedback de Thrustmaster

Thrustmaster ha lanzado una nueva versión de su conocido volante Force Feedback Racing Wheel. El nuevo Force Feedback GT Racing Wheel ofrece las mismas características que su predecesor: textura de doble goma inyectada, palanca de cambios F1 como las utilizadas por Ferrari y la clásica palanca de cambios en la base. Entre sus novedades, destacan los nuevos pedales reforzados, para evitar cualquier riesgo de deslizamiento, así como un sistema de anclaje más simple. Según Thrustmaster, los pedales analógicos combinados con la palanca de cambios redundan en un mayor realismo y sensación de control. El volante, que se vende a 135 € (22.490 pesetas), ofrece la ventaja de que también es compatible con PlayStation2.



BAZAR DIGITAL



CREATIVE PERSONAL CINEMA

Creative ha lanzado una solución completa para vídeo, TV y juegos 3D llamada 3D Blaster Personal Cinema. Comercializado en Europa bajo un acuerdo exclusivo con NVIDIA, esta combinación de hardware y software permite sintonizar canales de TV, capturar y editar vídeo y disfrutar de la potencia gráfica 3D de la GeForce2 MX400 (64 MB de memoria SDR). El conjunto incluye un mando a distancia.

Precio: 300 € (49.900 pesetas)

TRUST 300 Y 310 KD

Trust ha lanzado dos versiones ampliadas de su teclado y ratón inalámbricos. La diferencia más importante entre el 300 y el 310 KD radica en la doble rueda de desplazamiento y los tres botones del primero y el ratón de desplazamiento con sensor óptico del modelo 310 KD, que se puede utilizar sobre diferentes superficies y se recarga automáticamente. Los teclados están provistos de 12 teclas programables.

Precio: 300 KD 55 € (9.151 pesetas)

Precio: 310 KD 99 € (16.472 pesetas)

CREATIVE PC-CAM 600

Creative lanza una nueva webcam de altas prestaciones que puede trabajar desconectada del PC y operar como una cámara fotográfica, cámara de vídeo o grabadora de sonido, gracias a un micrófono integrado, flash inteligente y 16 MB de memoria interna. Se conecta al PC a través del puerto USB y puede capturar 75 s de vídeo con una velocidad de hasta 30 fps o 200 imágenes (20 con una resolución de 1,3 megapíxeles).

Precio: 210 € (34.900 pesetas)

CREATIVE MEGAWORKS 5100

Creative ha lanzado en España el primer sistema de altavoces de seis canales de gama alta de Cambridge Soundworks para PC. Los MegaWorks 510D son 5.1 y ofrecen hasta 500 vatios de potencia real y un procesamiento digital a 24 bits y 96 kHz, equiparable a equipos de gama alta. El conjunto se compone de cinco altavoces satélites, un potente subwoofer y conexión digital.

Precio: 510 € (84.900 Pesetas)

GRABADORAS 24x

Nueve modelos en el banco de pruebas

Todo el mundo predice continuamente la desaparición de las grabadoras en favor de los DVD-R. Pero, de momento, no sólo las grabadoras siguen aquí, sino que la competencia entre los fabricantes es más dura que nunca y la evolución de los precios es cada vez más favorable para los usuarios. Así que tal vez no tengan futuro, pero lo que sí tienen es mucho presente.

8,5

Nombre: 24Maxx
Fabricante: Memorex
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Burn Proof, 2 MB de memoria caché.
Precio: 138 € (22.961 pesetas)
A favor: Buen precio
En contra: Bajo rendimiento de lectura

Diferenciar entre dos grabadoras 24x no es tarea fácil. La velocidad de la grabación es a priori idéntica, tanto en CD-R como en CD-RW. De igual modo, todas o casi todas están dotadas con las últimas tecnologías de moda, como el Burn Proof y sus alternativas. La oferta de programas es poco variada y la mayoría de los fabricantes han optado por la versión 5.5 del Nero Burning Rom de Ahead Software, que está adaptada tanto para los debutantes como para los grabadores compulsivos especializados en opciones avanzadas.



Pero, ¿cómo es que todas estas grabadoras se parecen hasta en las características técnicas? Conviene saber que muchos fabricantes no ensamblan ellos mismos sus grabadoras, sino que prefieren poner su logo en una base óptica y electrónica OEM de otro fabricante. De este modo, de las nueve grabadoras que presentamos en esta comparativa, cinco son parientes muy cercanas de la CRD-BP1500P de Sanyo. Por fortuna, estos fabricantes activan o desarrollan a veces nuevas opciones que se añaden a esta base con el fin de distinguir sus productos. La velocidad de grabación para un mismo CD también puede variar sensiblemente. Del mismo modo, la compatibilidad con los diferentes medios vírgenes no es tan exhaustiva en todos los fabricantes y algunas funcionalidades pueden estar presentes o ausentes según la elección efectuada.



9

Nombre: CRW3200E
Fabricante: Yamaha
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Safe Burn, 8 MB de memoria caché, Audio Master Quality Recording.
Precio: 245 € (40.765 pesetas)
A favor: Buenas prestaciones y funcionalidades
En contra: Alto precio

Historias de x

La 24Maxx de Memores, la Cyclone 241040 de TDK y la Megalus de Waitec están directamente basadas en la CDR-BP1500P de Sanyo. Presentan las mismas características: 2 MB de memoria caché, soporte Burn Proof y escritura de los CD-R en 24x Z-CLV. Esta sigla indica la manera en que se efectúa la grabación para alcanzar la velocidad de 24x. Antes del 16x y el 20x, las grabadoras escribían los datos en CLV (Constant Linear Velocity). La velocidad de escritura de los datos era constante de principio a fin del disco. Pero por razones técnicas y prácticas, una grabación no puede arrancar directamente a 24x si no es para copiar directamente de CD a CD.

La solución de los fabricantes ha sido desarrollar un nuevo modo: el Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity). Una grabadora Z-CLV escribe en 16x CLV durante los primeros seis minutos del CD, pasa entonces a 20x, siempre en CLV, y cambia una última vez de velocidad al cabo de 16

minutos para alcanzar los 24x. Estos cambios de velocidad se realizan con ayuda de la tecnología Burn Proof, que detiene momentáneamente la grabación. La CRW-3200E de Yama-ha es la única grabadora de esta comparativa que no utiliza el modo Z-CLV. Yamaha ha desarrollado su propio sistema de escritura: el P-CAV (Partial Constant Angular Velocity). La CRW3200E arranca a 16x y va aumentando la velocidad de manera regular para estabilizarse a 24x al cabo de 15 minutos. La escritura se inicia en CAV, es decir, a velocidad no constante y creciente, para acabar en CLV a 24x.

8

Nombre: Cyclone 241040
Fabricante: TDK
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Burn Proof, FlexSS-BP, 2 MB de memoria caché.
Precio: 208 € (34.608 pesetas)
A favor: Buenos rendimientos, FlexSS-BP
En contra: Nada

Todas las grabadoras integran una tecnología del tipo Burn Proof que mejora su fiabilidad

¿Rápido y bien?

Por lo tanto, ninguna grabadora escribe un CD-R completamente a 24x, sino a una media de 22,5x. En términos de velocidad, puede comprobarse en el gráfico que el método P-CAV es el más rápido, ya que la CRW3200E está por delante de sus competidores, con 3 minutos y 47 segundos para grabar un CD-R de 650 MB. La CD24ri de Hewlett-Packard está también muy bien situada, pero este excelente resultado se ha obtenido en un CD-R de calidad certificada 24x. En cambio, no sucede lo mismo con un CD-R de calidad media, con el que esta grabadora sufre mucho y puede necesitar más de cinco minutos para acabar una grabación. Si tuviésemos que elegir nos quedaríamos con la CD-W524E de Teac o la Plexwriter 241040A, también muy eficientes.

Ningún error

Para evitar este tipo de problemas y adaptarse mejor a los diversos CD-R, las grabadoras que poseen una base Sanyo completa soportan el FlexSS-BP. Esta tecnología permite que la grabadora reconozca, gracias a un test muy breve, el tipo de medio insertado y sus capacidades para ajustar la velocidad máxima de escritura. La ventaja del FlexSS-BP es que realiza esta operación en cada cambio de velocidad, por lo que impediría, por ejemplo, el paso a una velocidad superior en un CD-R que no soportara una grabación a 24x. La Plexwriter 241040A también está dotada de una tecnología similar denominada PowerRec II que ofrece resultados equivalentes. Yamaha fue el primero en integrar este tipo de tecnología. Su CRW3200E también utiliza la función Optimum Write Speed Control, que administra el tipo de CD-R insertado y regula la velocidad de grabación para limitar al máximo el riesgo de error.

9

Nombre: Plexwriter 241040A
Fabricante: Plextor
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Burn Proof, PowerRec II, 4 MB de memoria caché.
Precio: 237 € (39.433 pesetas)
A favor: Buenas prestaciones, 4 MB de memoria caché
En contra: Alto precio



También leen

Tras diversos test de funcionalidad, una grabadora ha sido la única en no responder a nuestras exigencias: la CRX175A-RP de Sony. Todas menos ésta soportan el overburning y la escritura de los CD Text. Eso sí, todos los productos presentes en esta comparativa son compatibles con el programa Clone CD y soportan el DAO-Raw, un método de escritura bit a bit que permite realizar copias casi exactas de un CD original.

8,5

Nombre: Megalus
Fabricante: Waitec
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Burn Proof, FlexSS-BP, 2 MB de memoria caché.
Precio: 150 € (24.958 pesetas)
A favor: Buen precio y buena extracción de audio
En contra: Nada

EL BURN PROOF

El Burn Proof es una tecnología desarrollada por Sanyo que permite evitar lo que llamamos los "buffer underrun", es decir, los errores que suceden cuando el PC no dispone de suficientes recursos para enviar un flujo continuo de datos hacia la memoria caché de la grabadora. En estos casos, la grabación se interrumpe con un mensaje del tipo "Error. Memoria caché vacía".
Con una grabadora equipada con Burn Proof, el PC puede pararse momentáneamente sin que la grabación se vea afectada. Un chip especial pone en pausa la escritura y retiene el lugar en el que se ha detenido la grabación para retomarla cuando los datos llegan de nuevo a la memoria caché de la grabadora. Esta tecnología permite, por ejemplo, poder jugar una partida en tu PC durante una grabación o copiar CD que contengan muchos errores. Actualmente, la mayoría de los fabricantes han desarrollado su propia tecnología "anti buffer underrun", como el SafeBurn de Yamaha, el Just Link de Ricoh, el Power Burn de Sony o el Safe Link de Teac.

EL AUDIO MASTER QUALITY RECORDING

Desarrollado por Yamaha e integrado exclusivamente en la CRW3200E, el Audio Master Quality Recording está dedicado, como su propio nombre indica, a los CD de audio. Gracias a una técnica utilizada en los inicios de la creación del CD, permite grabar CD de mejor calidad reduciendo en un 30% la tasa de error habitual y conservando la compatibilidad con cualquier lector o pletina CD. Sin embargo, tiene su contrapartida en una pérdida de espacio sustancial: reduce a 63 minutos un CD de 74 minutos y a 68 uno de 80 minutos.

9

Nombre: CD-W524E
Fabricante: Teac
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Safe Link, 2 MB de memoria caché.
Precio: 180 € (29.949 pesetas)
A favor: Buenos rendimientos y tiempo de acceso
En contra: Nada

Una grabadora también puede servir de lector de CD. Hemos realizado un test de lectura con cada uno de ellos y el resultado es que sus prestaciones son bastante homogéneas y todas cumplen bien con su cometido. Sorprendentemente, la 24Maxx, la Cyclone 241040 y la Plexwriter 241040A superan las cifras anunciadas por el fabricante. En cuanto a los tiempos de acceso medio, la mayoría de las grabadoras giran a unos 100 milisegundos, con una excepción: la CD-W524E de Teac, que alcanza la excelente cifra de 80 ms.

En resumen, aparte de la CRX-175A de Sony y la CD24ri de Hewlett-Packard, todas las grabadoras de esta comparativa se parecen bastante. La CRW3200E y la Plexwriter 241040A justifican su precio un poco más elevado por sus excelentes prestaciones y sus numerosas funcionalidades. Al mismo nivel se sitúa la Teac CD-W54E, muy completa, eficaz y un poco más barata. Les sigue un grupo más cerrado de grabadoras concebidas a partir de una base Sanyo. Son económicas y ofrecen un rendimiento excelente.



8

Nombre: CRD-BP1500P
Fabricante: Sanyo
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Burn Proof, FlexSS-BP, 2 MB de memoria caché.
Precio: 165 € (27.454 pesetas)
A favor: Buenos rendimientos, FlexSS-BP
En contra: Extracción de audio lenta



7,5

Nombre: CD24ri
Fabricante: Hewlett-Packard
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Burn Proof, 4 MB de memoria caché.
Precio: 258 € (42.928 pesetas)
A favor: 4 MB de memoria caché
En contra: Poca compatibilidad con medios vírgenes y alto precio



7

Nombre: CRX175A-RP
Fabricante: Sony
Características: Grabadora CD-R 24x, CD-RW 10x, lector 40x, Power Burn, 2 MB de memoria caché.
Precio: 173 € (28.785 pesetas)
A favor: Buen precio
En contra: No permite overburning ni CD de texto

PRESTACIONES

PRESTACIONES	Tiempo de grabación para un CD de 650 MB	Tasa de transferencia en lectura mínima	Tasa de transferencia en lectura máxima
Memorex 24Maxx	4 m 02 s	2.751 Kb/s	6.165 Kb/s
Plexwriter 241040A	3 m 59 s	2.865 Kb/s	6.150 Kb/s
HP CD24ri	3 m 55 s	2.789 Kb/s	6.090 Kb/s
Sanyo CRD-BP1500P	4 m 10 s	2.750 Kb/s	5.850 Kb/s
Sony CRX175A-RP	4 m 07 s	2.648 Kb/s	5.798 Kb/s
TDK Cyclone 241040	4 m 00 s	2.736 Kb/s	6.132 Kb/s
Waitec Megalus	4 m 01 s	2.147 Kb/s	5.940 Kb/s
Yamaha CRW3200E	3 m 47 s	2.748 Kb/s	5.999 Kb/s
Teac CD-W524E	3 m 56 s	2.727 Kb/s	5.954 Kb/s

MEMORIA DDR PARA EL PENTIUM 4

Chipset SIS645: la alternativa a la RAMBUS

A la vista de los excelentes resultados del chipset DDR P4X266 de Via, **el futuro del Pentium 4 parecía radiante**. Por desgracia, **una oscura historia de licencias obstaculiza el lanzamiento de placas base** equipadas con este chipset. **SIS propone una solución:** el chipset SIS645, **capaz de administrar la memoria DDR a 333 MHz.**

SIS (Silicon Integrated Systems) es una empresa de Taiwán especializada en la fabricación de chipsets, al igual que Via y ALI. Hasta ahora, SIS ha destacado en la producción de chipsets de gama baja, ni muy potentes ni muy innovadores, por lo que siempre ha estado a la sombra de VIA, su principal competidor. Pero a principios de año lanzó el SIS 735, destinado a los sistemas AMD. De entrada, se mostró superior al chipset AMD760 e incluso al KT266 de Via. Actualmente, SIS ha vuelto a dar el campanazo con el SIS645, pensado para los Pentium 4 de Intel.

Características alentadoras

Un chipset está compuesto básicamentes por dos chips. El primero, el Northbridge, soporta todas las versiones del Pentium 4. Es compatible con el núcleo actual (Wiallamette), pero también con la futura versión Northwood. Su principal característica reside en el tipo de memoria que se le puede añadir. Así, el SIS645 soporta la memoria DDR a 200 MHz (PC1600), a 266 MHz (PC2100) e incluso a 333 MHz (PC2700). El segundo chip, que administra todas las entradas y salidas (conexiones entre los periféricos internos y externos, datos, etc.), está equipado con un controlador UltraDMA 100, soporta el USB (hasta 6 puertos) y administra el sonido (compatible AC97). De todas formas, la memoria DDR a 333 MHz no es la más rápida del mercado. Con un ancho de banda de 2.666 MB/s, es menos potente que la RDRAM PC800, a 3.200 MB/s. Sin embargo, la DDR presenta un tiempo de latencia menor, por lo que da mejores resultados con las aplicaciones actuales.



FABRICANTE: SiS
CARACTERÍSTICAS: Chipset para procesador Intel Pentium 4, soporte de memoria DDR a 200, 266 y 333 MHz, controlador UDMA100, hasta seis puertos USB, AGP 4x, controlador módem y audio.
PRECIO: (placa base MSI SIS645 Ultra): 150 € (24.958 pesetas)

MSI 645 Ultra

MSI es el primer fabricante que propone en su catálogo una placa base equipada con este chipset. La MSI 645 Ultra utiliza un Socket 478 y ofrece tres emplazamientos para los módulos de memoria DDR. Y lo que más interesa, acepta la DDR 333 MHz. Además de la ranura AGP, de las cinco ranuras PCI y de la ranura CNR, la placa base presenta cuatro puertos USB. A lo largo de nuestros tests se ha revelado muy estable. Además, no te arruinarás, ya que su precio no supera la barrera de los 150 € (24.958 pesetas). Con un procesador Pentium 4 a 1,7 GHz, se obtienen 185 imágenes por segundo en el *Quake III Arena*, con una resolución de 1.024 x 768 x 32.

Equipada con la memoria DDR 333, iguala a una placa base equipada con el chipset i850 y memoria RAMBUS. Si la memoria es de 266 MHz, se muestra ligeramente superior a las placas dotadas con el chipset P4X266. Los resultados son casi idénticos con 3Dmark 2001. En el caso de las aplicaciones de ofimática, se obtiene también el mismo resultado con Sysmark 2001.

El SIS645 es una excelente elección. La única sombra en la tabla que concierne a este sistema es la memoria DDR a 333 MHz, todavía difícil de encontrar. Su precio debería ser superior en un 20% a la de 266 MHz.

RENDIMIENTOS (con un P4 1,7 GHz, tarjeta 3D GeForce3)	Intel i845	Via P4X266	SIS 645	SIS 645	Intel i850
Memoria	SDRAM a 133 MHz	DDR a 266 MHz	DDR a 266 MHz	DDR a 333 MHz	RDRAM a 400 MHz
Memoria de ancho de banda Sandra (MB/s)	649	1.109	1.112	1.251	1.581
Quake 3 – 1.024 x 768 x 32 (imág/s)	160,2	182,1	182,3	185,3	185,5
3DMark 2001 1.024 x 768 x 32 (índice)	5.965	6.615	6.569	6.711	6.721
Sysmark 2001 (índice)	150	162	160	162	165



ARGOS Ti500 Una Titanium muy competitiva

El panorama de las GeForce 3 sigue siendo poco atractivo por el enorme dispendio de dinero que supone el paso a las tarjetas de última generación. Si llevas en mente viajar al mundo de la GeForce 3, considera seriamente adquirir una de Eucotek.

La aparición del GeForce 3 ha sido toda una noticia en el mundo del hardware 3D que viene a confirmar la hegemonía de NVIDIA en el mundo de las tarjetas aceleradoras. Muchos fabricantes se han lanzado a crear tarjetas basadas tanto en su versión estándar como en los posteriores Titanium, sus hermanos mayores.

A pesar del férreo control por parte de NVIDIA sobre lo que se hace con sus procesadores (incluso facilita el circuito impreso y sigue muy de cerca los procesos de implementación), lo cierto es que las diferencias entre las tarjetas son considerables tanto en calidad como en precio. Eucotek, una empresa española, se ha sumado a esta vertiginosa carrera por dar las mejores soluciones a un precio competitivo. Una de sus estrellas es la Argos Ti500.

Esta tarjeta está basada en la Argos 3000 G y la incorporación del chip Titanium ha permitido reducir su coste sin perder las prestaciones de la anterior. Está equipada con 64 MB de memoria DDR a 128 bits y una velocidad de reloj que llega a los 526 MHz. El núcleo de la tarjeta utiliza los consabidos 240 MHz a los que nos tiene acostumbrados NVIDIA, así que a los fabricantes no les ha quedado más remedio que buscar mejoras a partir de la memoria de la tarjeta.

Espera y vencerás

A nivel práctico, la tarjeta de Eucotek muestra sus mejores resultados en equipos capaces de explotar las instrucciones SSE. Quien de momento mejor lo hace, más que nada por la cantidad de instrucciones que son capaces de llevar a cabo, son los Pen-tium 4. Los nuevos Athlon XP también se perfilan como máquinas capaces de sa-carle el máximo partido a las tarjetas Ti500.

En el CD de instalación de la tarjeta encontrarás tanto sus controladores como las actualizaciones para los chipsets de la placa base. Sin duda, el fabricante está dispuesto a que sus usuarios saquen el máximo partido a sus tarjetas y que su instalación no sea nada compleja.

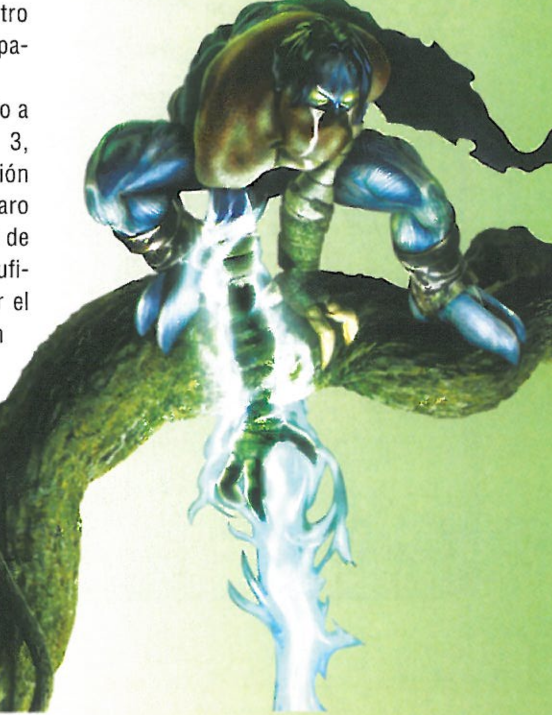
Su atractivo es evidente, ya que la Argos Ti500 muestra unos resultados superiores a la NVIDIA GeForce 3 Ti500 en el banco de pruebas, gracias a los 526 MHz de frecuencia frente a los 250 MHz con los que equipa NVIDIA su tarjeta. Además le gana de calle a la hora de comparar precios. De hecho se trata de la tarjeta más económica del mercado. Además, la Argos Ti500 incorpora salida de vídeo S-VHS con un excelente filtro para evitar molestos parpadeos.

Si ya estás dispuesto a pasarte al GeForce 3, ésta es la mejor opción para tu bolsillo. Claro que debes asegurarte de que tu máquina es lo suficientemente veloz como para justificar el gasto. Si aún no es el caso, la opción más sensata es esperar un poco. Por otro lado, la novedad más interesante de este fabricante es la versión 600 de esta tarjeta gráfica. Están también equipadas con los chips GeForce 3 Ti500, pero mejoran las prestaciones considerablemente. La velocidad del reloj interno aumentará hasta los 250 MHz, mientras que la memoria será de 3,3 ns. Esto permitirá superar los 600 MHz de velocidad y a un precio tan sólo 5.000 pesetas superior al de su antecesora.



9

FABRICANTE: Eucotek
CARACTERÍSTICAS: Procesador GeForce 3 Ti 500 a 240 MHz, memoria DDR a 526 MHz, salida S-VHS.
PRECIO: 385 € (64.000 pesetas)



RUIDO Y FUROR

Altavoces Hercules: música, cine y juegos

Guillemot ya había hecho antes sus pinitos en el mercado de los altavoces, debido en gran parte a sus tarjetas de sonido. Su regreso al mundo sonoro lleva el nombre de Hercules, la marca bajo la que ha agrupado todos sus productos de vídeo y audio.

Hercules ya posee una excelente gama de tarjetas de sonido, entre las que destacan la Fortissimo 2, una de las mejores tarjetas para juegos, y el Game Theater XP, un conjunto completo que ya ha alcanzado su versión 5.1. Faltaban los altavoces para completar esta oferta y aquí los tienes, los XPS 210 y 510.

Los 210 están más pensados para el melómano que busca una buena reproducción con sólo dos altavoces. Pero si tu escritorio no permite la instalación de cuatro satélites, también podrás adaptar estos altavoces para jugar. El subwoofer es bastante imponente y sus botones frontales te obligan a encontrarle un lugar en la mesa. Con sus 30 vatios RMS, no veas cómo se dispara. Los dos satélites integran cada uno un altavoz para los agudos y otro para los medios, aunque no puedes orientarlos independientemente.

El look del kit está bastante conseguido. En el frontal de la caja, puedes ajustar el volumen, los agudos y los bajos. También encontrarás un botón "3D Enhance" que permite reproducir sonido en 3D, aunque no es muy convincente.

En general, la reproducción es muy fiel, con un sonido agudo pero bien equilibrado. La presencia es buena y la separación de los instrumentos también. Por una vez, están presentes incluso los sonidos medios, algo extraño en los altavoces multimedia. Los bajos son potentes y están bien definidos. Sin embargo, no es conveniente subir mucho el volumen, ya que más allá del nivel 2/3 los altavoces se saturan.

XPS 510: ¡como en el cine!

Los XPS 510 están concebidos tanto para los juegos como para el cine. Se componen de un subwoofer de 20 vatios y de cinco satélites cúbicos, algunos de plástico, pero bastante equilibrados para que no resuenen. La instalación es clásica. La conexión se realiza por mini jacks. Los ajustes en el subwoofer están reducidos al mínimo: volumen y bajos, lo que resulta claramente insuficiente y poco práctico.

Una vez conectado el conjunto, estos pequeños inconvenientes se olvidan rápidamente. La potencia es ampliamente suficiente para una habitación de tamaño medio y no se produce saturación. La musicalidad es buena, con una separación nítida de los instrumentos y una buena presencia.

Como sucede con este tipo de altavoces, faltan los medios. El espectro queda así algo limitado, pero el equilibrio en general es bueno. Los bajos son suficientes y están bien definidos. Sorprenden sus prestaciones en el caso de las películas en DVD, más que nada por su precio. Te beneficiarás de una excelente reproducción espacial y los efectos sonoros como las explosiones o los tiros inundarán la sala. Encontramos de nuevo esta cualidad en los juegos, con una presencia 3D muy envolvente. Los gritos de un monstruo o el ruido sordo de un cañón de plasma hacen que se te hiele la sangre en las venas.

8

FABRICANTE: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 2.1, dos satélites de dos vías, subwoofer, potencia de 50 W RMS, ajustes de volumen, de bajos y de agudos, conexión mini jack.
PRECIO: 66 € (10.990 pesetas)



8,5

FABRICANTE: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites de una vía, subwoofer, potencia de 60 W RMS, ajustes de volumen, de bajos y de agudos, conexión mini jack.
PRECIO: 120 € (19.990 pesetas)



SUSCRÍBETE
GAMELIVE PC
PC · CD-ROM
EX
THE FALLEN
STAR TREK DEEP SPACE NINE
¡REGALO SEGURO! SIN SORTEOS
¿Aún no te has suscrito a Game Live? Hazte un regalo como Dios manda. Suscríbete y automáticamente te enviaremos a casa el juego The Fallen (valorado en 2.995 pesetas).
"Un gran híbrido de acción y aventura con una historia impresionante y tres posibles candidatos a protagonista del año"
Game Live (Marzo 2001)
8,5
¡La mejor jugada del año!
BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por 57,34 Euros (9.540 pesetas) .
FORMA DE PAGO
El juego The Fallen de regalo. Oferta válida únicamente en España.
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.
GIRO POSTAL ☐
Nombre y Apellidos...Telf....................
Dirección...
Población.........................C.P.........................Provincia....................
Firma del titular de la tarjeta VISA
Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

JUGAR EN PANTALLA PLANA

Pantallas LCD de 15 pulgadas: asequibles y sin esperas

Las pantallas LCD lucen cada vez más y son, sobre todo, menos voluminosas. A menudo su latencia no las hacía aptas para los juegos, pero los avances tecnológicos ya permiten jugar en este tipo de pantallas. Además, su precio es razonable. ¿A qué esperas?

Existen dos frenos importantes a la hora de comprar un monitor LCD: el precio y el tiempo de respuesta del tubo TFT. Este último punto es realmente importante para los jugadores. De hecho, cuanto más alta es la latencia, más se tarda en refrescar la imagen, lo que ocasiona imágenes fantasma en juegos como *Quake* y compañía o al visualizar películas DVD. Los tres monitores que hemos probado evitan este defecto y disponen de una diagonal de 15 pulgadas equivalente a un monitor catódico de 17 pulgadas.

El Flatron 575LM de LG tiene un diseño muy conseguido. El pie, poco voluminoso, garantiza una perfecta estabilidad. La calidad es buena y la reproducción soberbia. Con una resolución máxima de 1.024 x 768, un tamaño de punto de 0,29 mm y una frecuencia de barrido que puede alcanzar los 75 Hz, se obtiene una imagen muy fina y detallada. Los contrastes son muy buenos, incluso a plena luz. El Flatron ofrece una latencia casi imperceptible. Además, este modelo viene acompañado de dos buenos altavoces, aunque son adicionales. El Flatron 575LM roza la excelencia, ya que su precio, unas 85.000 pesetas (511 €), le otorga una relación calidad precio insuperable.

La pantalla reina

Hercules es un recién llegado al mundo de los monitores. El diseño del ProphetView 720 no pasa desapercibido: reducido al máximo, todo de metal, con un revestimiento azul y un acabado mate. La definición es excepcional y la resolución es de 1.024 x 768, con un tamaño de punto de 0,29 mm. Durante la prueba, pudimos comprobar que la latencia es inexistente. Su única pega es que el conjunto es un poco oscuro, a pesar de un contraste muy bueno y una neutralidad de colores aceptable. El ProphetView se impone como monitor de referencia para los juego, aunque cuesta lo suyo: 99.900 pesetas (600 €).

Iiyama propone una nueva gama de pantallas LCD. El TXA3834MT es el producto estrella de la serie de 15 pulgadas. La estética, muy importante en este tipo de productos, es esta vez relativamente clásica. Alcanza una resolución de 1.024 x 768, con un tamaño de punto de 0,29 mm. A pesar de un tiempo de respuesta de 25 ms, la latencia es bastante más importante que en el caso de las otras dos pantallas. Los contrastes se comen un poco los colores, aunque la calidad de reproducción es excelente, así como la luminosidad. La pantalla comprende dos altavoces adicionales y un *hub* USB. Su fuente de alimentación está integrada, mientras que el ProphetView y el Flatron poseen fuentes de alimentación externas. Sin embargo, el precio del Iiyama es muy superior al de sus competidores y está bastante menos dotado para los juegos.



FABRICANTE: Iiyama
CARACTERÍSTICAS: Tubo TFT matriz activa, diagonal de 15 pulgadas, dos altavoces (2 x 1 W), Hub USB 4 puertos, tiempo de respuesta inferior a 25 ms.
PRECIO: 675 € (112.500 pesetas)



FABRICANTE: LG
CARACTERÍSTICAS: Tubo TFT matriz activa, diagonal de 15 pulgadas, dos altavoces (2 x 1 W), tiempo de respuesta inferior a 30 ms.
PRECIO: 511 € (85.000 pesetas)



FABRICANTE: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Tubo TFT matriz activa, diagonal de 15 pulgadas, tiempo de respuesta inferior a 30 ms.
PRECIO: 600 € (99.900 pesetas)

CREATIVE LABS INSPIRE 5700

Actualmente existen numerosas tarjetas de sonido capaces de decodificar una señal 5.1 gracias a un programa. Sin embargo, no hay nada como un buen sistema de altavoces, dotado de un decodificador externo que garantice la calidad y la fidelidad. Eso es lo que proponen los Inspire 5700 de Creative Labs. A medio camino entre el producto multimedia y el Home Theater de gama baja, los nuevos altavoces remplazan a los DTT 3500.
Los bajos se han beneficiado de una mejora consecuente y descienden todavía más sin llegar a saturar el sistema. Los agudos son bastante claros y precisos y los medios correctos, aunque les falta un poco de presencia. La separación de los instrumentos y una colocación decente permiten jugar y ver películas sin problemas. El decodificador es muy potente y sitúa los sonidos con precisión. Las conexiones están más que cubiertas con tres entradas digitales Digital DIN, coaxial y óptica. También posee dos entradas analógicas mini jack para jugar, así como un mando a distancia por infrarrojos para disfrutar de los DVD desde el sofá.

8,5

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, descodificador Dolby Digital y DTS, potencia 79 vatios RMS, conexiones digitales óptica, coaxial y Digital DIN, mando a distancia IR.
PRECIO: 438 € (72.900 pesetas)

LOGITECH CORDLESS GAMEPAD



Hace de todo menos el café. Tal podría ser el lema del Cordless Gamepad. Como su propio nombre indica, es inalámbrico. Alimentado por cuatro pilas AA, alcanza una autonomía de 50 horas de juego. Su instalación es muy simple: basta con poner las pilas en el mando y conectar una pequeña caja al PC a través de un puerto USB. No hay botón para iniciar la comunicación, todo es automático. El *gamepad* goza de una ergonomía excelente, a pesar de un peso bastante más elevado que el de su competidor directo de Thrustmaster.
Puedes utilizarlo con una distancia de hasta seis metros gracias a su tecnología de radiofrecuencia de 2,4 GHz. Además, no hay latencia. El Cordless Gamepad posee un equipamiento a la altura de su precio, 75 euros. Ofrece dos mini joysticks analógicos bastante precisos aunque poco flexibles y un regulador de velocidad. Aunque la ergonomía general de los botones es buena, la cruz direccional no acaba de señalar eficazmente las direcciones.

8

FABRICANTE: Logitech
PRECIO: 75 € (12.500 pesetas)

WESTERN DIGITAL 1000 SE

Western Digital presenta una nueva versión de su disco duro de 100 GB. Esta vez el disco cuenta con 8 MB de memoria caché en lugar de los 2 MB habituales. Sus platos giran siempre a la velocidad de 7.200 rpm. Con tales características, las prestaciones del WD1000 SE (Special Edition) son impresionantes, como la tasa de transferencia media, que alcanza los 33,6 MB/s con un tiempo de acceso medio de 13,2 ms. Su precio, sin embargo, lo hace apto sólo para los apasionados de las altas prestaciones.

7

FABRICANTE: Western Digital
PRECIO: 450 € (74.874 pesetas)

AMD DURON 1,2 GHZ

El Duron, el procesador de gama baja de AMD, sube nuevamente de velocidad y atrapa a su competidor directo, el Celeron de Intel. Y eso que en la práctica el Duron era ya de por sí más potente que el Celeron. Dispone de las instrucciones SSE, una tecnología de 0,18 micras y un bus a 200 MHz. El Duron 1200 propulsa *Quake III* a más de 155 imágenes por segundo en 1.024 x 768 x 16 bits. Este procesador es una excelente elección a la hora de montar un PC al mejor precio posible y, además, obtendrás muy buenas prestaciones. El precio del Duron 1200 se sitúa en torno a los 150 euros.

9

FABRICANTE: AMD
PRECIO: 150 € (24.958 pesetas)

ATHLON XP 1900+

Apenas un mes después del lanzamiento del Athlon XP 1800+, AMD saca al mercado una nueva versión: la 1900+. Por supuesto, el 1900 no representa la frecuencia de reloj del procesador, sino la de la potencia deseada. La frecuencia real es de 1.600 MHz, es decir, exactamente 66 MHz más que el 1.800+, cuya velocidad era de 1.533 MHz.



8,5

FABRICANTE: AMD
CARACTERÍSTICAS: Socket A, FSB 266 MHz, máscara de nivel 2 de 256 KB, instrucciones complementarias 3Dnow! Professional.
PRECIO: 380 € (63.227 pesetas)

El Athlon XP dispone de un núcleo Palomino y tiene un formato SocketA que le permite ser compatible con todas las placas base del mercado, aunque es posible que deba actualizarse la Bios en las más antiguas. La frecuencia del bus externo (FSB) es de 266 MHz. La memoria caché sigue siendo la misma, 256 KB de nivel 2 de y 60 KB de nivel 1. Las instrucciones suplementarias, reunidas en el programa 3DNOw! Profesional, integran las instrucciones SSE. En términos de rendimiento, el Athlon XP 1900+ es realmente sorprendente. Con *Quake III* se muestra ligeramente por debajo de un Pentium 4 a 2 GHz, con 198 imágenes por segundo. Con 3DMark 2001, el Athlon gana al P4 en un 5% y con Sysmark 2001 supera al P4 en un 2%. Puede parecer poco, pero el precio juega a favor del procesador AMD, 225 € más barato que el P4 a 2 GHz.

NEC MULTISYNC LCD 1550V

La política tarifaria de NEC resume la evolución de las pantallas líquidas del pasado año. Lanzado a finales de 2000, el monitor 1530V era uno de las mejores LCD de 15 pulgadas del momento. Con un precio de salida situado en torno a las 200.000 pesetas, actualmente se vende a menos de 110.000 pesetas (661 €) desde que en noviembre pasado fue sustituido por el 1550V.

Para nuestro gozo, esta nueva pantalla no supera la barrera de las 100.000 pesetas (601 €) y corrige además los principales defectos de su predecesor. Entre las mejoras que aporta, destaca el aumento de la velocidad de respuesta, casi el doble (30 ms en lugar de 50 ms). La pantalla es en efecto mucho más reactiva, hasta el punto que no sería descabellado utilizarla con los juegos del estilo *Quake* o para navegar por Internet. No sucedía con el 1530V, sujeto a una latencia mucho más marcada. Otra fuente de satisfacción: el contraste ha sido aumentado un 30%, aunque la mejora esta vez es menos sensible.

8

FABRICANTE: NEC
CARACTERÍSTICAS: Tubo TN+Film de 15 pulgadas, resolución 1.024 x 768 píxeles, 16,7 millones de colores, tiempo de respuesta de 30 ms, luminiscencia 200 cd/m2, contraste 300: 1, ángulo de visión 90° vertical, 120° horizontal, toma RVB analógica.
PRECIO: 601 € (100.000 pesetas)

GIGABYTE THUNDRA GEFORCE Ti500



Gigabyte ya no se conforma con fabricar sólo placas base y se ha pasado también al mercado de las tarjetas gráficas. La Thundra GeForce 3 Ti500 es su tarjeta de bandera. El procesador NVIDIA está cadenciado a 240 MHz y la memoria a 250 MHz. La tarjeta está bien acabada y es posible acelerar más aún el procesador y la memoria.

9

FABRICANTE: Gigabyte
PRECIO: 537 € (89.300 pesetas)

HERCULES 3D PROPHET Ti200

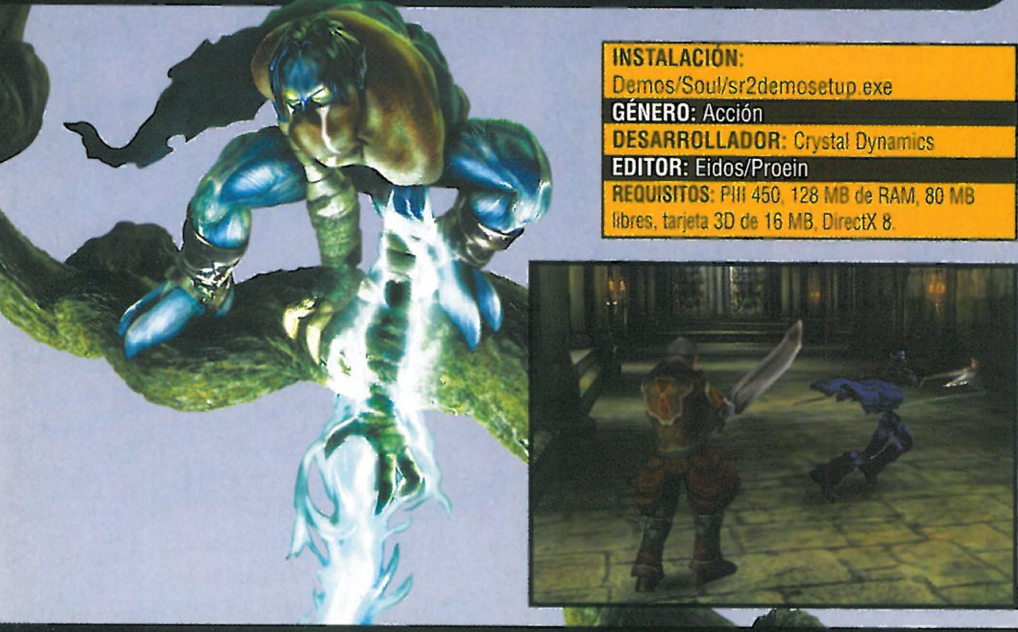
Hercules es una filial de Guillemot conocida por la calidad de sus tarjetas. La 3D Prophet Titanium 200 no es una excepción. Construida en torno al procesador NVIDIA GeForce 3 Ti200, permite entrar en el mundo de DirectX 8 a un precio nada excesivo de 300 €. La velocidad del procesador es de 175 MHz y la de la memoria de 200 MHz. Sin embargo, la tarjeta no está explotada del todo y es posible que alcance frecuencias más altas.



FABRICANTE: Hercules
PRECIO: 300 € (49,916 pesetas)



Celebramos la llegada del año nuevo regalándote un juego *on line* completo, *DuelField*. También podrás probar las luchas vampíricas de *Soul Reaver 2*, el *Myth III* para un solo jugador y los ataques a ras de suelo de *Comanche 4*.



INSTALACIÓN: Demos/Soul/sr2demosetup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Crystal Dynamics
EDITOR: Eidos/Proein
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB de RAM, 80 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.

SOUL REAVER 2

La secuela del juego de acción y aventuras vampíricas *Legacy of Kain: Soul Reaver* retoma la incansable búsqueda de Kain por parte de Raziel. Volverás a encarnar a este devorador de almas, quien, tras emerger del portal del tiempo Chronoplast, regresa a diferentes épocas del pasado de Nosgoth.

En el transcurso de este viaje, durante el cual podrás pasar del reino material al espectral, desvelarás los misterios de las antiguas razas de Nosgoth y descubrirás la verdad acerca de la corrupción de los Pilares y del genocidio de los vampiros.

En el juego lucharás contra nuevos enemigos, como cazadores de vampiros, vampiros, los sacerdotes guerreros Sarafan, espíritus espectrales y demonios de dimensiones supernaturales. Dispondrás de nuevas armas, habilidades físicas y objetos antiguos con los que podrás interactuar con el entorno y desvelar los oscuros secretos de Nosgoth. La demo incluye la introducción y el primer nivel del juego.

CONTROLES

Acción: X • **Ataque**: C
Devorar alma: P • **Saltar**: Espacio



Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

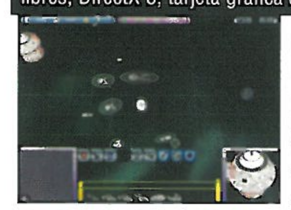
Tercer pack de expansión de

OPERATION FLASHPOINT

Codemasters ofrece la tercera actualización de *Operation Flashpoint*, que incluye el parche 1.30 y el tercer *pack* de expansión. Si tienes la versión europea, primero debes actualizarla a la versión 1.20. Esta actualización incorpora nuevos vehículos (BRDM, BMP-2, OH-58D Kiowa Warrior y Bradley) y armas (G36A, Bizon, Steyr Aug y M16 con sistema óptico láser), cinco misiones para un solo jugador y cuatro multijugador. Las fuerzas especiales americanas cuentan ahora con un sofisticado sistema de detección de objetivos por láser que permitirá a los carros blindados y a las fuerzas aéreas hacer blanco con mayor precisión. El parche 1.30 mejora significativamente la jugabilidad en las partidas multijugador, ya que optimiza el ancho de banda, la carga de CPU y la estabilidad del servidor, entre otras correcciones y mejoras.

STAR TREK ARMADA II

INSTALACIÓN: Demos/Armada/Star TrekArmadaIIDEMO.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Mad Doc
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 350 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 8 MB.



La secuela de *Star Trek Armada*, el conocido juego de estrategia y combate espacial basado en el universo *Star Trek Next Generation*, te permite jugar una campaña por cada una de las tres facciones en liza, la Federación, los Klingon y los Borg. La demo incluye la primera misión para un jugador de la campaña de la Federación y también un mapa que puede jugarse en los modos de acción instantánea y multijugador.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



SUMARIO

CD1

- **Demos:**
  - Soul Reaver 2
  - Star Trek Armada II
  - Comanche 4
  - Sid Meier´s SimGolf
  - Ballistics
  - Myth III: The Wolf Age
- **Parches:**
  - Civilization III
- **Extras:**
  - DuelField
  - Tercera actualización Operation Flashpoint
  - Editor y coches para Speed Busters
- **Utilidades:**
  - DirectX 8.1
  - WinZip 8.0

COMANCHE 4

INSTALACIÓN: Demos/Comanche/c4demoo.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: NovaLogic
REQUISITOS: P II 450, 128 MB RAM, 140 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



Comanche 4 es el nuevo título de la serie de simuladores basados en el RAH-66 "Comanche", el helicóptero de nueva generación del ejército norteamericano. La demo contiene una misión para un solo jugador llamada "Eagle's Talon". Durante la misión, que transcurre en una isla, debes proporcionar apoyo aéreo a las tropas aliadas que intentan desembarcar en la playa, destruir un mercante y proteger a un zapador.

CONTROLES

Disparar: Botín izquierdo/Enter • **Objetivo:** Botón derecho • **Movimiento:** Cursores

SID MEIER´S SIMGOLF

INSTALACIÓN: Demos/SimGolf/Sid Meier´s SimGolfDEMO.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Firaxis
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 75 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica de 8 MB.



Sid Meier nos propone esta vez la construcción de un campo de golf. Te encargarás de construir y poner en marcha tu propio club de golf, con sus recorridos, hoyos, hoteles, restaurantes y atracciones varias. No se trata sólo de diseñar el campo, sino de gestionarlo y equiparlo de forma que los ricos y famosos acudan a él y lo conviertan en su club preferido. En la demo puedes elegir entre cuatro localidades para ubicar tu club.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



BALLISTICS

INSTALACIÓN: Demos/Ballistics/Ballistics.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Grin
REQUISITOS: PII 400, 128 MB RAM, 100 MB libres, tarjeta 3D, DirectX 8.



Ballistics es un juego de carreras futuristas basado en un deporte de riesgo que hace furor en la sociedad del siglo XXII. A bordo de un vehículo aerodeslizante, te desplazarás a altísimas velocidades por los campos magnéticos de unos tubos que permiten movimientos de 360°. En la demo podrás jugar una carrera por el circuito "Sky Town", en la que competirás por el primer lugar con tres pilotos de la IA.

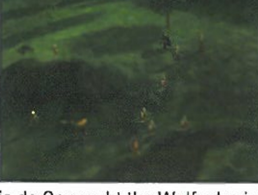
CONTROLES

Desplazarse izqda./dcha.: D/F • **Acelerar:** Botón izqdo. • **Mayor potencia:** Botón dcho.



MYHT III: THE WOLF AGE

INSTALACIÓN: Demos/MythIII/Myth3_SP_Demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Mumbo Jumbo
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 100 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 6, DirectX 8.



El argumento de este *Myth* se desarrolla 1.000 años antes del primer título, y narra la historia de Connacht the Wolf, el primer emperador de los territorios humanos. La demo te permite jugar el tutorial, "Campo de entrenamiento", y la misión "The Nest" de la campaña para un solo jugador de este título de estrategia en tiempo real. El juego cuenta con personajes y entornos en 3D y terreno deformable.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

DUELFIELD

INSTALACIÓN: Extras/DuelField/DUELFIEL.EXE
GÉNERO: Estrategia on line
DESARROLLADOR: Sismoplay
REQUISITOS: P 166, 64 MB RAM, 140 MB de espacio libre en el disco duro.

EDITOR: Sismoplay



Te regalamos, junto con Hastajuego, la edición *Disciple* de *DuelField*, un juego de estrategia *on line* basado en turnos de Sismoplay. Se trata en realidad de un juego de estrategia en 2D con dioses y criaturas mágicas en lugar de las piezas tradicionales del ajedrez. Al comienzo del juego debes elegir a uno de los dioses disponibles. Cada dios controla a un grupo de criaturas dotadas de diferentes habilidades, entre ellas el combate de corta distancia, ataques de largo alcance o la proyección de hechizos.

El juego se basa en duelos *on line* a dos entre los ejércitos de los jugadores. A través de la posición y el movimiento estratégicos de tus fuerzas, debes diezmar a las criaturas de tu adversario. Contarás también, en diferentes fases del juego, con refuerzos. Aunque la mayor parte de la acción transcurre en 2D, una ventana de la interfaz se encarga de dar un mayor atractivo visual al juego con la representación de la pelea en 3D. La edición que te ofrecemos es la completa e incluye todos los vídeos. Más adelante, estará disponible una versión del juego, llamada *DuelField Expert*, que podrás jugar mediante suscripción.

ATENCIÓN: Si tienes activado algún programa antivirus, desactívalo antes de proceder a la instalación del juego. De lo contrario, tu ordenador podría colgarse.

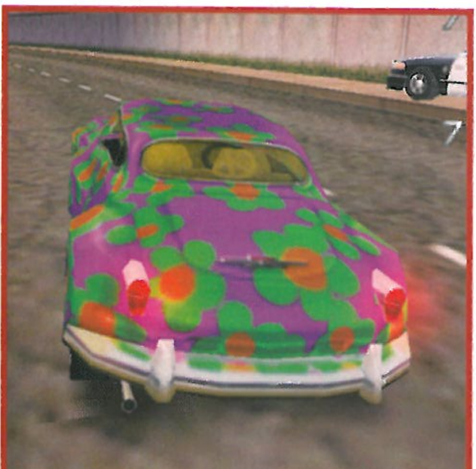
CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón





JUEGO COMPLETO



¿Qué ocurre cuando a un pasma le toca la Primitiva? Aquí se jubilan, pero allí, con el American Way of Life **se dedican a regalar dinero a los que revientan los rádares de velocidad.**

SPEED BUSTERS

Olvídate por un momento de las campañas de seguridad vial, porque *Speed Busters* es un juego de velocidad desbocada cuya principal regla es que debes arreglártelas para correr como alma que lleva el diablo cada vez que te cruzas con la pasma. Tu premio por infringir todas las reglas no será una multa de agárrate y no te menees y un buen rato llorando a moco tendido en cualquier cuneta, sino un buen fajo de billetes en reconocimiento a tu osadía y velocidad.

La primera opción que debes probar es el electrizante modo arcade. Se trata de elegir vehículo y circuito y pisar a fondo para llegar a tiempo a los puntos de paso que se suceden a velocidad de vértigo. Es una opción de juego elemental en la que no encontrarás radares policiales ni pasta. El modo incluye una curiosa variante llamada opción Espejo, que cambia el sentido de las curvas de los circuitos, con lo que puedes volver a recorrerlos como si fuesen nuevos.

Un paseo por Hollywood y King Kong estará dispuesto a relegarte a la última posición.

Speed Busters

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Ubi Soft
REQUISITOS: P 166; 32 MB de RAM; 25 MB de espacio en el disco duro, tarjeta aceleradora 3D con 4 MB de RAM.

Acelerar	Cursor adelante
Frenar	Cursor atrás
Izquierda	Cursor izquierdo
Derecha	Cursor derecho
Nitro	Barra espaciadora
Frenos de mano	S
Claxon	H
Subir marcha	A
Bajar marcha	H
Centrar cámara sobre los recursos	Z

Llantas de fuego

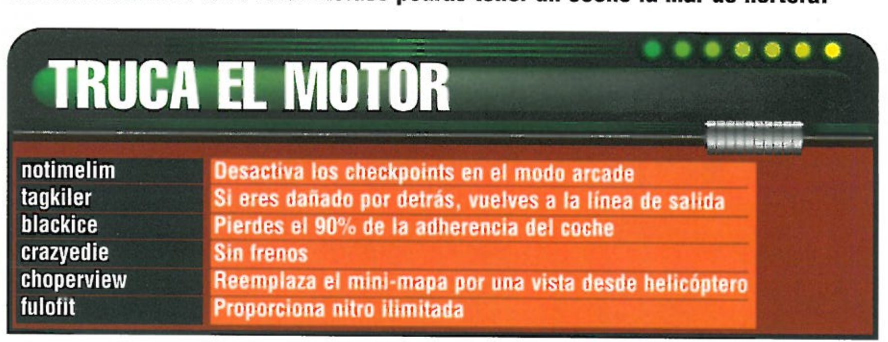
La opción que más va a entretenerte es el modo campeonato, en el que competirás por dinero con los radares de los coches patrulla como jueces. A medida que avances, podrás acceder a nuevos circuitos e incluso a uno oculto. Cada vez que consigues clasificarte entre los cuatro primeros, ganas un puñado de dólares virtuales. Como no te los puedes gastar en correrte una buena juerga, los dedicarás a equipar tu coche para que sea cada vez más rápido y resistente. Claro que también podrás gastarlo en darle una manita de pintura y en reparar los desperfectos ocasionados durante la carrera.

En esta modalidad conseguirás dinero adicional cada vez que pases por delante de la policía a gran velocidad. Algunos de los pasmas se encuentran apostados en las salidas de las curvas, así que la mejor opción consiste en utilizar el nitro justo antes de salir de la curva.

Tendrás un total de siete coches disponibles, más los tres adicionales que hemos incluido en el CD 1. Todos ellos son modelos de los últimos 50 años y tienen distintos parámetros de velocidad, aceleración o robustez. Pero por poco fiables que sean siempre podrás mejorarlos cada vez que pases por la tienda y adquieras algún extra o, cuando te sobre la pasta, un motor nuevo.



En estas carreras todo vale. Incluso podrás tener un coche la mar de hortera.



TRUCA EL MOTOR

notimelim	Desactiva los checkpoints en el modo arcade
tagkiler	Si eres dañado por detrás, vuelves a la línea de salida
blackice	Pierdes el 90% de la adherencia del coche
crazyedie	Sin frenos
choperview	Reemplaza el mini-mapa por una vista desde helicóptero
fulofit	Proporciona nitro ilimitada

Cada circuito tiene su truquillo. Hay siete, más uno secreto, y conducirás por todo tipo de superficies. Esto se traducirá en alguna que otra pérdida de adherencia y en los consabidos trompos. Si hay algo realmente perjudicial en tu camino hacia la victoria es acabar en uno de sus clásicos atascos. Ten a mano la tecla de bajar marcha para engranar el retroceso y perder el mínimo tiempo posible en ellos. Estas situaciones caóticas suelen producirse por desastres generados por el juego. Acabar sepultado por un alud de nieve o chocar contra una gran piedra, que se desplaza al estilo Indiana Jones, es algo habitual.

Arañar segundos

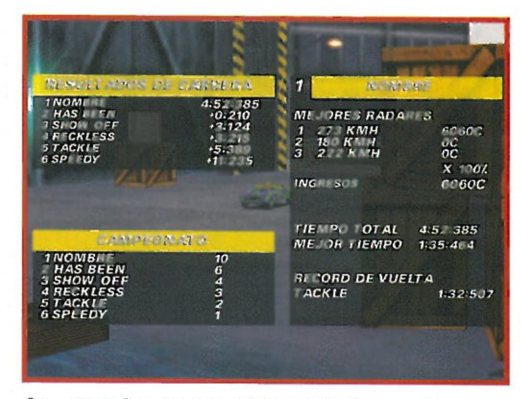
Por el contrario, también existen atajos que te permiten ganar algunos segundillos en cada vuelta. Estudiar los circuitos y saber dónde se encuentran es una excelente opción para recuperar algo de tiempo y hacerte con la victoria.

Speed Busters ofrece competiciones sin reglas, así que no estará de más si consigues mandar a algún adversario al fondo de un barranco o a cocerse en un río de lava. Vale, es políticamente incorrecto, pero algunos corredores, incluso de la F1, también utilizan estas artimañas para proclamarse campeones del mundo mundial y nadie se lleva las manos a la cabeza.

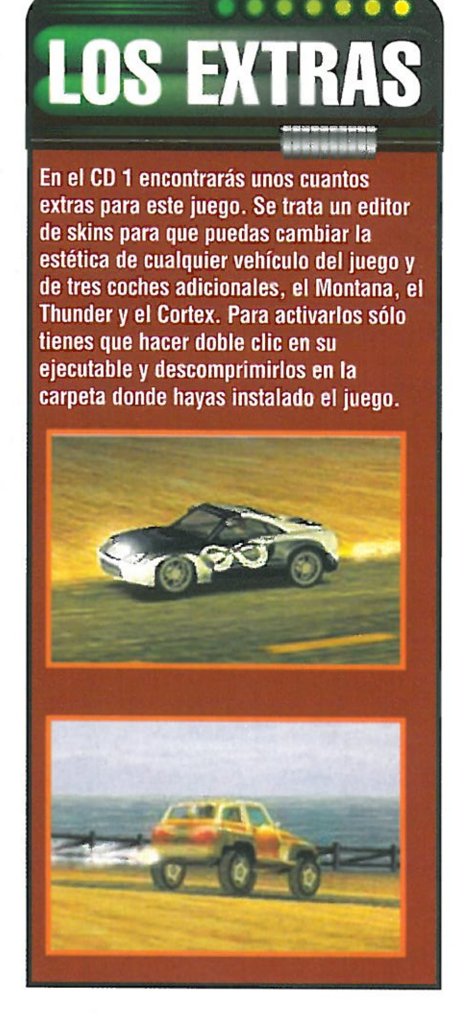
Cada circuito afecta al modo de conducir. A distintas superficies, distintos comportamientos.



Gana dinero y podrás acceder a coches más potentes o adquirir alguna que otra mejora.



Los premios se reparten entre los cuatro primeros. Si quedas por detrás, siempre serás un perdedor.



LOS EXTRAS

En el CD 1 encontrarás unos cuantos extras para este juego. Se trata un editor de skins para que puedas cambiar la estética de cualquier vehículo del juego y de tres coches adicionales, el Montana, el Thunder y el Cortex. Para activarlos sólo tienes que hacer doble clic en su ejecutable y descomprimirlos en la carpeta donde hayas instalado el juego.

NÚMEROS ATRASADOS





























¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa o te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS (595 pesetas) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS (695 pesetas) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS (795 pesetas) por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13

+2,15 euros (358 pts.) por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel.....................

Dirección...

Población.......................................C.P...........................Provincia...................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.